Belgien bfr 175,- Dänemark dkr 32,50 Griechenland dr 1.400 Italien Lit 8.300 Luxemburg Lfr 175,- Niederlande hfl 9,30 Österreich öS 60,- Schweiz sfr 7,90 Spanien Pts 720 ISSN 0946-6290 B 41045

PC ACTION CD

NUR 7,90 DM +CD-ROM

DAS AKTUELLE PC-SPIELEMAGAZIN 4/98

Unter der Lupe: Remake des Jahres

Dune 2000

Angespielt: Der neue 3D-Action-Hammer

Unreal

Testpremiere: KI, Missiondesign und Kampagnen

Starcraft

DSA 4 oder Diablo aus Deutschland

The Lady, the Mage & the Knight

ÜBER 20 DEMOS

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an: Computec Verlag • Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

EXKLUSIV SEGA TOURING CAR
Vier Tourenwagen und eine ganze Strecke

EXKLUSIV THE GOLF PRO
Eine Golfbahn komplett spielbar

MYSTERIES OF THE SITH
Ein spielbarer Level des Jedi Knight-Add-on

+15 WEITERE DEMOS +19 PATCHES

EXKLUSIV: Creative Labs 3D Blaster Voodoo² und Terratec XLerate erstmals im Test

SPIELETIPS: Mysteries of the Sith • Anstoss 2 Verlängerung • Diablo Hellfire u.v.m.



t Sie um

Bundesliga Manager - Champions-Pack

Zehn Jahre geballte „Bundesliga Manager" Power!

Die aktuellste Version zusammen mit allen Klassikern der Serie.

Starten Sie eine neue Karriere als Teammanager und meistern Sie alle vier Teile der Erfolgsserie.



SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr
Internet: http://www.software2000.de



LOCKHEED MARTIN FIGHTER SERIES

OFFIZIELLE LOCKHEED MARTIN EDITION

REALISTISCHE KAMPAGNEN MIT DYNAMISCHEM VERLAUF

WAGEN SIE DIE KONFRONTATION IM INTERNET MIT ÜBER 100 PILOTEN PER NOVAWORLD.NET

LAN NETZWERKMODUS FÜR BIS ZU 16 SPIELER

DOLBY SURROUND SOUND

BEEINDRUCKENDE SPEZIALEFFEKTE

FOTOREALISTISCHE LUFT-, SEE- UND BODENZIELE

SPEKTAKULÄRE GRAFIKEN MIT GROUND SMOOTHING

UMFANGREICHER FUNKVERKEHR

VON ECHTEN F22 TEST-PILOTEN GETESTET

GOLD PLAYER

81% (1/98)





76% (1/98)

GAMESTAR

84% (1/98)

...ABER WIR KÖNNEN NOCH VIEL MEHR.

NOVALOGIC®

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94



DRUCKMITTEL

Gerade in den spielschwächeren Monaten kann die Luft gegen Ende einer Zeitschriftenproduktion schon mal etwas dünn werden. Lesen Sie, warum die PC Action-Redaktion dann enger zusammenrückt, der Job eines Spiele-Redakteurs aber trotzdem verdammt Spaß macht.

Harald: Grrmpfächzjapssss...

Alex: Hey Fränkel, nicht so drängeln!

Christian B.: Hier drängelt doch keiner, Sie Kindskopf. Da kommt auf einmal mächtig Druck von allen Seiten.

Christian M.: Druckpfffffffffff? Aber hallo! Gerade hat die Druckerei angerufen. Die wollen den Abgabe-Termin vorverlegen. Haut in die Tasten, Jungs!

Herbert: Ach ja, vor ein paar Minuten hat ein Hersteller meinen Test zur Vorschau degradiert.

Christian B.: Und das Thema des Monats über Quest der Blechbüchsenritter 5 können wir übrigens auch vergessen, denn die Entwickler haben in einem Anfall von Kreativität ihre Rechner zertrümmert und sich anschließend in die Karibik abgesetzt.

Christian M.: Also haben wir jetzt schon insgesamt acht weiße Seiten im Heft, die wir bis morgen mittag noch irgendwie füllen müssen...

Harald *(kleinlaut)*: Vielleicht sollten wir uns auch in die Karibik absetzen...

Alex: Nix, Fränkel, Sie Memme! Richtige Männer beißen die Zähne zusammen! Sie könnten uns doch noch kurzfristig einen zweiseitigen Testbericht zu dem Traktor-Rennspiel liefern, das seit gestern auf Ihrem Schreibtisch liegt!

Christian B.: Darf ich die werten Herren daran erinnern, daß es nun schon fast 2 Uhr morgens ist und die Layouter demnächst gerne mal für 'ne Stunde heimgehen würden.

Christian M.: Kommt nicht in Frage, die werden an ihren Stühlen festgekettet! Schließlich müssen von allen Testseiten noch die Versionen ohne Wertungskästen ausbelichtet werden – für den Fall, daß sich die eine oder andere Firma noch im letzten Moment dafür entscheidet, ihr Produkt doch nicht freizugeben.

Herbert: Die Druckerei will in einer Stunde die letzten Seiten haben...

Christian M. *(am Layoutplan, wirr vor sich hinbrabbelnd)*: ...die Viertelanzeige von Seite 23 auf Seite 29, den Sechsteltest raus, Vorschau...

Alex: Äh, hallo, Herr Müller! Haben Sie als unglaublich versierter, genialer und stets Herr der Lage seiender Chefredakteur eigentlich schon mal bemerkt, daß Sie Texte und Bilder hin-, her-, rüber-, hoch- und runterschieben können, wie Sie lustig sind? Es wird TROTZDEM nicht mehr Material...

Christian M. *(beginnt, leise zu weinen)*

Christian B.: Na suuuper, Herr Geltenpoth. Jetzt heult er wieder. Ein bißchen mehr Taktgefühl wäre in der augenblicklichen Lage...

Herbert *(den Layoutplan studierend)*: Sagt mal, Freunde, warum sind eigentlich die Tests zu Monkey's Kachel Telling Waffel, Brettlzone und Haartaft noch nicht eingeplant? Die sind doch schon geschrieben!

Christian M.: *(wischt sich ein Tränchen von der Wange und beginnt, langsam zu lächeln)* Hups! Die hätten wir fast vergessen. Yes, yes, yes! Wir sind voll! Wir sind voll! *(macht die Becker-Faust)*

Harald: Puh! Wenn wir unseren Ältestenrat nicht hätten. Glücklicherweise haben unsere Leser nicht den blassesten Schimmer, wie wir monatlich für sie leiden...

Christian M.: ...und glücklicherweise haben die auch keine Ahnung, daß uns nach der Produktion ein fast rauschartiges, süchtigmachendes Glücksgefühl durchströmt und wir zumindest in den nächsten Tagen so viel streßfrei spielen können, bis wir mit unseren Schnuckelmaschinen eins werden. Meine Güte. Irgendwie haben wir's doch gut.

DIE REDAKTION

ALEXANDER GELTENPOTH, 24
Strategie, Rollenspiele
stellte nüchtern fest, daß die Psi-Kräfte der Protoss gekoppelt mit seinen überlegenen strategischen Fähigkeiten ein unschlagbares Team abgeben. Echte Sternengeneräle stellen sich im BattleNet.

CHRISTIAN BIGGE, 31
WiSims, Sport- und Rennspiele
erwartet auch in diesem Jahr nicht allzuviel von Schumis rotem Ferrari und greift sich aus diesem Grund bei Starcraft nur noch die schleimigen Zergs, denn die „ahhbben garr kei'nauto".

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
spielte wieder mal MS Windows 95 und kam zu dem Schluß, daß die Künstliche Intelligenz des Geräte-Managers bei der Installation neuer Hardware nicht gerade berauschend ist.

CHRISTIAN MÜLLER, 30
Actionspiele, Simulationen
besorgt sich jetzt endlich ein Jahresabo fürs Fitneß-Studio, um für den schweißtreibenden Freihand-Gebrauch des MS Freestyle Pro und die Force Feedback-Maus Feel It gerüstet zu sein.

HARALD FRÄNKEL, 28
Actionspiele, Sportspiele
stolpert erstmal freudig für eine Woche in den (verdienten?) Urlaub, um sich vom Streß der vergangenen Produktion zu erholen (siehe oben). Auf dem Programm steht: NHL 98, NHL 98 und NHL 98.



THEMA DES MONATS:

LMK

SEITE 24

Konkurrenz für Diablo: Mit The Lady, the Mage and the Knight will das schwäbische Softwarehaus Attic zusammen mit den belgischen Larian Studios dem Rollenspiel-Genre neues Leben einhauchen. Wir informierten uns vor Ort über den Entwicklungsstand des Mega-Projekts.

INHALT

RUBRIKEN

SEITE 54 + 56

BRANDHEISSE TESTS:

M1 TANK PLATOON 2 - REDLINE RACER

Gerade noch ins Heft geschafft haben es zwei Testversionen, die es in sich haben. Während Redline Racer an die Qualität eines MotoRacer anknüpfen kann, kommt mit M1 Tank Platoon 2 endlich eine technisch zeitgemäße Panzersimulation auf den Markt.



AKTUELLES

VORSCHAU

TESTS

MULTIMEDIA & BUDGET

NETZWELT

SPIELETIPS

HARDWARE XTRA

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.





TEST DES MONATS
Starcraft

Orks im Weltraum? Daß Blizzards neuer Echtzeitstrategie-Hammer Starcraft wesentlich mehr ist als ein fader Aufguß des Vorgängers Warcraft 2, konnten wir während unseres Marathontests beeindruckt feststellen.

SEITE 74



Die besten Actionspiele

Mal so richtig Dampf ablassen am PC – Actionspiele gehören nach wie vor zu den beliebtesten überhaupt. Wir lassen die Geschichte des Genres noch einmal Revue passieren und geben Ihnen einen Überblick über die wichtigsten Titel.

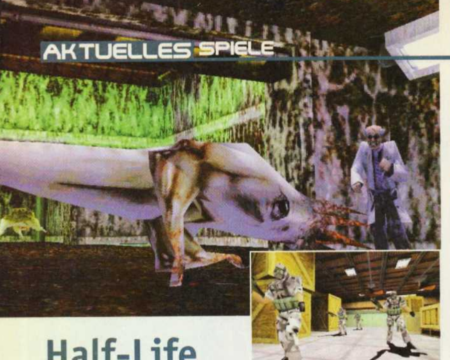
AB SEITE 142

Voodoo²: Der erste Praxistest

Kein Thema beschäftigt die Spiele-Hardwarewelt momentan mehr als die neuen 3D-Beschleuniger. Creative Labs setzt mit der 12 MB Voodoo² nun erste Maßstäbe für die Platinenkonkurrenz. Wir sagen Ihnen, was der neue Chipsatz der Grafik-Magier 3Dfx im Spielebetrieb wirklich leisten kann.

HARDWARE XTRA

Exklusiv



Half-Life

ACTION Sierras Monsterschwemme kommt im Juni

Nach mehreren Terminverschiebungen wird es nun wohl Juni werden, ehe der vielsprechende Ego-Shooter Half-Life (Halbwertszeit) in den Läden steht. Was bislang von diesem Titel zu sehen war, scheint die Wartezeit jedoch zu rechtfertigen: Brillante Grafiken mit Farb- und Streulichteffekten, eine packende Story und „intelligente" Computergegner, die sich auch mal zu Rudeln zusammenrotten, sollen Half-Life zum bislang besten Actionspiel aller Zeit machen – versprechen die Macher. Der Spieler steckt nach einem verbockten wissenschaftlichen Experiment ziemlich in der Tinte. Aus einem Dimensionstor kreuchen und fleuchen die widerwärtigsten Monster, die natürlich alles andere als nett und zuvorkommend sind. Also muß es der Held irgendwie schaffen, das unheilbringende Türchen wieder zuzuschlagen. Inmitten von drei Parteien mit völlig unterschiedlichen Interessen (Wissenschaftler, Soldaten und Getier) wird die Aufgabe zur Herausforderung. Half-Life unterstützt voraussichtlich alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten. **hfr**

Info: http://www.valvesoftware.com/

Die schwer bewaffneten Spezialeinheiten in Half-Life gehen wie in Wirklichkeit nach militärischen Taktiken vor.



Die Ich-Perspektive in Verbindung mit den spektakulären Grafiken sollen die Monsterhatz besonders realistisch machen.

Earthworm Jim 3D

ACTION Wurm im Kilt

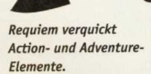
Das schottische Programmierteam VIS arbeitet gegenwärtig im Auftrag von Interplay an Earthworm Jim 3D. Zum Einsatz kommt dabei eine Engine, die auf eine Mischung aus Polygon- und Voxeltechnologie baut und Hardware-3D-Beschleunigung unterstützt. In Sachen Game-Design hat auch bei Earthworm Jim 3D Shiny Entertainment das letzte Wort, läßt dem VIS-Team jedoch nach eigenem Bekunden sehr viel gestalterische Freiheit. **ha**



Das dritte Earthworm Jim-Jump&Run wird nicht mehr von Shiny Entertainment selbst entwickelt, sondern von einem hochkarätigen schottischen Team.

Requiem: Wrath of the Fallen

ACTION Kampf den Bengeln!



Engel haben Hochsaison auf dem PC! Auch bei den Cyclone Studios hat man sich zur Zeit ganz den geflügelten Himmelsbewohnern verschrieben: In Requiem schickt sich eine Gruppe abtrünniger Himmelsboten an, die Macht über die Schöpfung zu übernehmen. Sie schlüpfen in die Rolle eines loyalen Engels, der die aus den Fugen geratene Welt wieder ins Lot bringt. Requiem ist mehr als ein optisch opulenter 3D-Shooter und bedient sich bei der Umsetzung der metaphysischen Story auch typischer Adventure-Elemente. Ein dreidimensionales Echtzeit-Environment, komplexe Missionen und der Einsatz „göttlicher" Kräfte sollen Requiem gegenüber der Genre-Konkurrenz ein eigenes Profil verschaffen. **ha**

Info: http://www.3do.com

Requiem verquickt Action- und Adventure-Elemente.

Biing!2

SIMULATION Auf und nieder, immer wieder...



Eindeutig zweideutig, wer könnte dazu schon NEIN sagen ...

Erinnern Sie sich noch an das schräge Krankenhaus, in dem die Chefärzte ihre „Fingerfertigkeit" lieber an ihren MTAs als an den Patienten erprobten. Hinter der schmuddeligen Fassade hatten Reline/Magic Bytes Ende 1995 mit Biing! eine knallharte WiSim versteckt. Für Ende Juni ist nun Biing! 2 angekündigt, thematisch geht's wohl um das Reise-Busineß. Es erwarten Sie Auflösungen bis zu 1.024x768 Bildpunkten in TrueColor-Optik, mehr Animationen, mehr abgedrehte Satire und – weniger textile Verhüllungen weiblicher Körperteile. Ein neuer Trend zeichnet sich ab: Der PC-Voyeur hat's nimmer schwör... **cb**

Info: Magic Bytes, Immelstr. 38, 33335 Gütersloh

Autobahnraser

RENNSPIEL Geisterfahrer grüßt Flensburg

Was im echten Leben verboten ist und im harmlosesten Fall ein paar Punkte in Flensburg einbringt, ist mit Autobahnraser kein Problem: Das Rennspiel, das die niederländische Firma Davilex im Mai auf den Markt bringen will, weckt den Verkehrsrowdy im PC-Besitzer. Ziel ist es, acht original umgesetzte Autobahnstrecken und Stadtkurse zu absolvieren. Wer am schnellsten ist, gewinnt – egal wie. Unter anderem schlägt sich der Spieler mit Sonntagsfahrern, Staus und Polizeistreifen herum, während Städte wie Hamburg, Köln und München vorüberziehen. **hfr**

Info: Davilex Software, De Molen 19, 3990 DD Houten, Niederlande



Autobahnraser: Geschwindigkeitsrausch ohne Regeln.



Der ursprünglich geplante 3D-Look wurde von Maxis zugunsten der gewohnten isometrischen Perspektive verworfen.



In SimCity 3000 werden Industrieanlagen bei weitem nicht mehr so steril wirken wie im vier Jahre alten Vorgänger.

Sim City 3000

STRATEGIE **Neu überdachtes Städtebau-Konzept**

Waren Sie anfänglich auch begeistert von Maxis' Ankündigung, mit SimCity 3000 eine 3D-Variante des legendären Häuslebauer-Spiels produzieren zu wollen? Machte sich bei Ihnen kurz darauf ebenfalls Ernüchterung breit, als Sie die ersten Screenshots des neuen Werks zu Gesicht bekamen? Die grobe Klötzchen-Grafik stand jedenfalls in diametralem Gegensatz zu der Detailverliebtheit, die man von SimCity 2000 gewohnt war. Nun, Maxis ist noch einmal in sich gegangen und hat die Sache mit der 3D-Engine nun doch über den Haufen geworfen. Statt dessen präsentiert sich SimCity 3000 jetzt im gewohnten Isometrie-Look, soll aber mit einer Fülle neuer Features noch komplexer und benutzerfreundlicher werden: Größere Maps, mehr äußere Einflüsse, „intelligentere" Ratgeber, erweiterte Eingriffsmöglichkeiten für den Spieler und ständiger Support via Internet werden das Programm laut Maxis-General Manager Luc Barthelet zum „besten SimCity aller Zeiten" machen. **ha**

Info: http://www.simcity3000.com

US-IMPORTE

MÄRZ ´98

- Nightmare Creatures
- Riana Rogue
- C&C Domination Pack
- Black Dhalia
- Tex Murphy Overseer

Quelle: Fun Media, 0911-2877089

HIT-COUNTDOWN

ACTION

Ares Rising	Weltraum-Action	Imagine Studios	3. Quartal ´98
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1. Quartal ´98
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	1. Quartal ´98
Descent 3	3D-Action	Outrage	4. Quartal ´98
Die by the Sword	Action	Interplay	2. Quartal ´98
Earthsiege 3	Action	Sierra	2. Quartal ´98
Forsaken	3D-Action	Probe	Mai ´98
Freespace	Weltraum-Action	Parallax Software	Apr ´98
Half-Life	3D-Action	Sierra	Juni ´98
H.E.D.Z.	Action	Hasbro Interactive	Feb ´98
Incoming	3D-Action	Rage Software	Apr ´98
MechWarrior 3	Action	MicroProse	2. Quartal ´98
Messiah	Action-Adventure	Shiny Entert.	1. Quartal ´98
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamics	Jun ´98
Requiem	Action	3DO	3. Quartal ´98
Return Fire 2	Action	MGM	3. Quartal ´98
Tomorrow Never Dies	Action	MGM	4. Quartal ´98
Trespasser	3D-Action	Dreamworks	Apr ´98
Urban Assault	Action-Strategie	Terratools	Sep ´98

ADVENTURE

Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	3. Quartal ´98
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	3. Quartal ´98
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	Sierra	Aug ´98
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	Jun ´98
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	3. Quartal ´98
Star Trek: First Contact	Adventure	MicroProse	2. Quartal ´98
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	4. Quartal ´98
The X-Files	Adventure	Fox Interactive	1998
WarCraft Adv.: Lords of the Clan	Adventure	Blizzard	2. Quartal ´98
Woodruff 2	Adventure	Sierra/Coktel Vision	1. Quartal ´98

RENNSPIEL

Micro Machines 3	Rennspiel	Codemasters	2.Quartal´98
Vette	Rennspiel	MicroProse	1. Quartal ´98

ROLLENSPIEL

Dark Vengeance	Rollenspiel	Reality Bytes	1. Quartal ´98
LMK	Rollenspiel	Attic	1. Quartal ´98
Final Fantasy 7	Rollenspiel	Eidos Interactive	3. Quartal ´98
Might & Magic 6	Rollenspiel	3DO	3. Quartal ´98
The Dark Project	Rollenspiel	Looking Glass	3. Quartal ´98
The Elder Scrolls: Redguard	Rollenspiel	Bethesda Softworks	1. Quartal ´98
Ultima 9	Rollenspiel	Origin	3. Quartal ´98
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir Tech	3. Quartal ´98

SIMULATION

Falcon 4.0	Kampfflugzeug-Sim.	MicroProse	Apr ´98
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Sierra/Papyrus	Jun ´98
Sierra Pro Pilot	Flugsimulation	Sierra	1. Quartal ´98
X-Car	Rennsimulation	Virgin/Bethesda	1. Quartal ´98

SPORT

Game, Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	Mai ´98
NHL Breakaway Hockey	Eishockey-Simulation	Acclaim	eingestellt
UEFA	Fußball-Simulation	Ocean	1. Quartal ´98

STRATEGIE

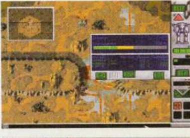
Anno 1602	Aufbau-Strategiespiel	Sunflowers/MAX Design	Apr ´98
Civilization 3	Strategie (rundenbasiert)	MicroProse	3. Quartal ´98
Dominion	Strategie (Echtzeit)	ION Storm	2. Quartal ´98
Dune 2000	Strategie (Echtzeit)	Westwood	Juli ´98
Guardians: Agents of Justice	Strategie (Echtzeit)	MicroProse	1. Quartal ´98
Jagged Alliance 2	Strategie (rundenbasiert)	Sir Tech	3. Quartal ´98
M.A.X. 2	Strategie (Echtzeit)	Interplay	April ´98
Mayday	Strategie (Echtzeit)	Media Publishing	Feb ´98
Mech Commander	Strategie	MicroProse	1. Quartal ´98
Populous 3: The Third Coming	Strategie (Echtzeit)	Electronic Arts	Sep ´98
Rebellion	Strategie (rundenbasiert)	LucasArts	Apr ´98
Siege	Strategie (Echtzeit)	Konami	Apr ´98
SimCity 3000	Aufbau-Strategiespiel	Maxis	1. Quartal ´98
StarCraft	Strategie (Echtzeit)	Blizzard	März ´98
Ubik	Strategie (Echtzeit)	Cryo	1. Quartal ´98
War of the Worlds	Strategie (Echtzeit)	Rage Software	1. Quartal ´98
WarGames	Strategie (Echtzeit)	MGM	Mai ´98

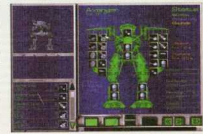
WISIM

Flughafen-Manager	Wirtschaftssimulation	21st Century	1. Quartal ´98
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	1. Quartal ´98
Bundesliga Manager Win 95	Wirtschaftssimulation	Software 2000	Mär ´98

Metalizer

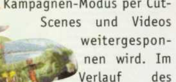
STRATEGIE **Blechkumpel**





Die Schlachten auf der Planetenoberfläche erinnern an klassische Echtzeit-Strategiespiele.

Uaaah, schon wieder ein Mech-Strategiespiel mit Hexfeld-Charakter? Ja, aber ein verdammt gutes, soviel läßt sich schon nach der spielbaren Alphaversion sagen. Metalizer von Greenwood bietet eine komplett neue Welt, eingebettet in eine Story, die im Kampagnen-Modus per Cut-Scenes und Videos weitergesponnen wird. Im Verlauf des Spiels müssen 20 verschiedene Mechs von Ihnen nach freier Wahl ausgestattet und ins Feld geführt werden. Gesteuert werden diese von rund 50 Piloten, wovon ebenfalls jeder eine detaillierte Biographie verpaßt bekam. Die SVGA-Game-Engine kombiniert Actionelemente gut mit den strategischen Anforderungen, und die Funktionalität der Maussteuerung ist dabei mehr als bemerkenswert. Vielleicht können wir Ihnen schon in der nächsten Ausgabe einen fertigen Test des atmosphärisch dichten Überraschungs-Clous präsentieren. **cb**



Info: Effective Media, Marthastr. 2a, 44791 Bochum

KKND 2

ECHTZEITSTRATEGIE **WarGames**

40 Jahre sind seit den letzten Schlachten von Bunkerkindern und Mutanten vergangen. Der nächste Krieg bahnt sich an, doch diesmal gibt es einen dritten Mitspieler. Technisch höchstentwickelte Agrar-Roboter wollen alle Menschen bestrafen, weil der Atomkrieg ihre Felder zerstört hat. In drei Kampagnen mit jeweils 15 Missionen wird die abgefahrene Story wieder ihren Lauf nehmen. Beam Software hat außerdem angekündigt, daß im 8-Spieler-Modus auch Computergegner teilnehmen können. Eine weitere Neuheit ist der Einheiten-Editor. Eine Veröffentlichung steht kurz bevor. **ag**

Info: http://www.beam.com.au/index2.html

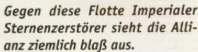


Eine Horde Agrar-Roboter bricht jeden Widerstand der Mutanten.

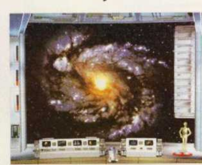


Rebellion

ECHTZEITSTRATEGIE **Star Wars**



Gegen diese Flotte Imperialer Sternenzerstörer sieht die Allianz ziemlich blaß aus.



R2D2 und C3PO geben nützliche Ratschläge und weisen auf Probleme hin.

In Kürze erhalten die Weltraumstrategen Nachschub. In Rebellion können Sie erstmals auf Seiten der Allianz oder des Imperiums die Herrschaft über die Galaxis anstreben. Bis zu 200 Welten wird das Universum enthalten. Ressourcenmanagement, Flottenbewegungen und 3D-Echtzeitweltraumschlachten sind die Hauptbestandteile des Spiels. 55 bekannte Charaktere wie Luke Skywalker oder Darth Vader dienen als Anführer, und deren Vernichtung stellt gleichzeitig die Voraussetzung für einen Sieg einer Seite dar. Wie Pax Imperia läuft das gesamte Spiel in Echtzeit ab. Nach einer Verschiebung ist Rebellion jetzt überraschend schnell fertig geworden und soll bereits in den nächsten Tagen erhältlich sein. Mit einem Test können Sie nächste Ausgabe rechnen. **ag**

Info: http://www.lucasarts.com

Alien Intelligence

ECHTZEITSTRATEGIE **Action im Universum**

Interplay bewegt sich nun auch auf Pax Imperias Wegen: Alien Intelligence wird Weltraum- und Bodenschlachten, Ressourcenmanagement, herausfordernde KI, Hunderte von technologischen Entwicklungen, unterschiedliche Planetentypen, 3D-Animationen, sechs außerirdische Rassen, zwölf Einheitentypen und die übliche Möglichkeit, Schiffe selbst zu designen, bieten. Das Spiel befindet sich momentan in der Alpha-Phase und soll im 2. Quartal 1998 erscheinen. **ag**

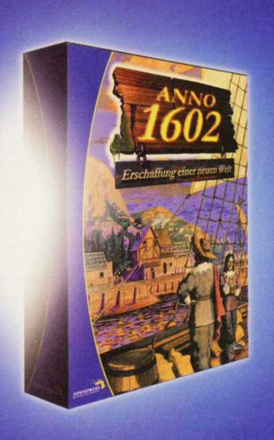


Die Schlachten auf der Planetenoberfläche erinnern an klassische Echtzeit-Strategiespiele.

Info:http://www.interplay.com/ai/index.html

DER TAG IST NAH'...

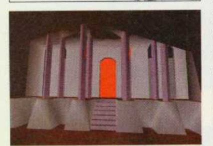
...an dem Du Deine neue Welt erschaffst!

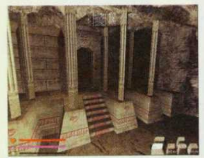












Gothic

ACTION-ROLLENSPIEL Lara Croft meets Avatar

Rollenspieler mußten sich bislang leidensfähig zeigen. Klassiker mit dichter Story und tiefgehendem Charaktersystem hinkten grafisch oft deutlich dem Stand der Technik hinterher, Spiele wie Diablo überzeugten zwar technisch, boten aber Genrefans zu wenig Tiefgang. Ausgerechnet die neue deutsche Spieleschmiede Piranha Bytes will die Zeit der Leiden im Sommer beenden. Gothic fesselt zunächst durch eine epochale Story. Als Einzelkämpfer finden Sie sich in einer riesigen Fantasy-Gefängnisswelt wieder, in der sich 13 Gilden um die Macht streiten. Nur von dem Wunsch beseelt, wieder ein freier Mensch zu werden, müssen Sie Ihre neue Umgebung erforschen, Bündnisse schließen, unterschiedliche Magiesysteme kennenlernen und Ihren Charakter verbessern. Wie Sie dabei vorgehen, ist Ihnen völlig freigestellt, doch jede Ihrer Handlungen wird Ihre Umwelt voller NPCs und Monster beeinflussen. Der Clou daran ist: Die gesamte Handlung und auch die Kämpfe laufen in Echtzeit ab, Ihren Helden sehen Sie dabei aus der 3rd-Person-Perspektive à la Lara Croft. Für Piranha Bytes bedeutet dies, daß eine komplette Ober- und Unterwelt in 3D modelliert werden muß, für den PC-Rollenspieler dürfte ein Wunschtraum Gestalt annehmen. Über das ehrgeizige Projekt werden wir Sie auf jeden Fall auf dem laufenden halten und präsentieren Ihnen an dieser Stelle die ersten Bilder. cb

Info: Piranha Bytes, Marthastr. 2a, 44791 Bochum

Eine 3D-Welt entsteht: Nach dem Skribble folgt das Modelling mit Lightwave, dann die Texturierung.



Mit den sechs Tasten am rechten unteren Bildrand soll sich Gothic komplett steuern lassen, damit wäre auch der Anschluß eines Gamepads denkbar.

Gerüchte & Notizen

→ ***Europress*** *hat mit* ***Plane Crazy*** *eine spaßige* ***Flugsimulation*** *in der Entwicklung. Ab Ende April geht es nicht mehr nur um SideWinder und Afterburner, sondern um halsbrecherische Stunts und Flugmaschinen aus dem Toonland.*

→ *Noch im Frühjahr möchte* ***BMG Interactive*** *eine* ***Panzersimulation*** *mit dem Namen* ***Spearhead*** *veröffentlichen. Das Spiel basiert auf dem Abrams M1A2 Battle Tank, der als gefährlichster Panzer der Welt gilt. Mit* ***Spec Ops*** *wird voraussichtlich nicht vor September eine* ***actionorientierte 3D-Simulation*** *erscheinen, bei der der PC-Besitzer eine* ***Eliteeinheit der U.S. Army Rangers*** *betreut, die Einsätze auf der ganzen Welt zu absolvieren hat.*

→ *Das polnische Softwarehaus* ***LK Avalon*** *entwickelt für Acclaim ein* ***Grafik-Adventure*** *im Stile von Myst und Atlantis. Titel des Projekts:* ***Reah.***

→ *Hört, hört: Einen leicht zugänglichen* ***Flugsimulator*** *mit einer für das Genre völlig ungewöhnlichen Steuerung möchte* ***Project Two*** *im 4. Quartal 1998 herausbringen. Angeblich sollen die Angriffe der Maschinen bei* ***Aerial Combat Manoeuvres*** *ähnlich wie in einem Prügelspiel kontrolliert werden...*

→ *An der Spitze einer Spezialeinheit von Elitesoldaten im Zweiten Weltkrieg steht der Spieler bei dem* ***Echtzeitstrategical Commandos****, das* ***Eidos*** *im zweiten Quartal 1998 in die Läden bringen möchte.*

→ *Sie leben! Mit* ***Creatures 2*** *will* ***Mindscape*** *im* ***Oktober*** *die Erfolgsgeschichte der Norns fortschreiben. Der erste Teil der RealLife-Simulation sorgte Ende 1996 für eine zwischenzeitliche Internet-Hysterie.*

→ *Neues von der Besetzungscouch: Für den von Chris Roberts produzierten und fast 30 Millionen Dollar teuren* ***Wing Commander-Film*** *steht jetzt die Schauspielriege fest. Die prominentesten Darsteller sind* ***Malcolm McDowell*** *und* ***Jürgen Prochnow****, beide schon mit Erfahrung im WC-Universum (WC 3 & 4/The Darkening). Die Rolle von Christopher Blair übernimmt der relativ unbekannte, 22jährige Freddie Prinze jr. Der Drehbeginn ist für April terminiert.*

→ ***EA Sports*** *sicherte sich für künftige Golf-Projekte die Dienste des amerikanischen Shooting Stars* ***Tiger Woods****, der augenblicklich souverän die Weltrangliste anführt. Bereits das nächste* ***PGA Tour Golf*** *wird wohl das Konterfei des „Tigers" zieren, außerdem sei ein zusätzliches* ***Tiger Woods Golf*** *geplant...*

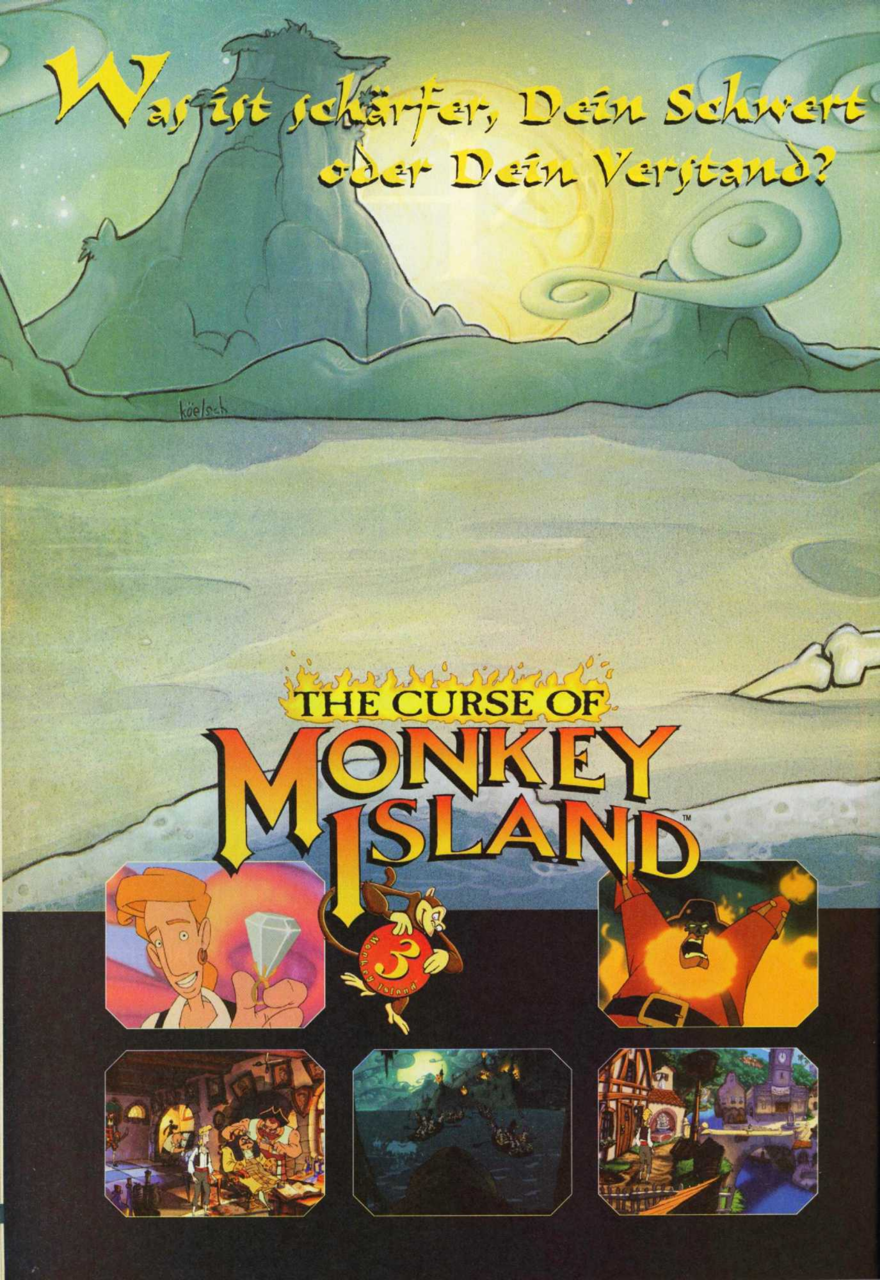
→ *Im August will* ***Software 2000*** *erneut Mafiatorten unter's Volk schleudern. Die humoristische Wirtschaftssimulation* ***Pizza Syndicate*** *ist der direkte Nachfolger des bereits 1994 erschienenen* ***Pizza Connection.***

→ *Einen ganz neuen Ansatz verfolgt* ***3DO*** *mit dem nicht ganz ernst gemeinten* ***Action-Strategical Army Men****. Die Hauptdarsteller des isometrischen Mission-Shooters sind eben jene* ***Plastiksoldaten****, die in den 80er Jahren in fast jedem Kinderzimmer herumgammelten. Wissen Sie noch, was mit den Kerlchen passierte, wenn man sie unter ein Feuerzeug hielt? Zum Dahinschmelzen!*

→ *Endlich mal was Neues! Bei* ***Puma Street Soccer*** *werden Fußballfans von* ***Pixelstorm/Sunsoft*** *im Spätsommer auf die Straße gejagt. Im* ***4-gegen-4-Modus*** *geht's dann auf eingezäunten Kleinfeldern um Tore, Punkte und Meisterschaft.*

→ *Laut Internetmeldungen haben sich die Schöpfer von* ***Myst*** *und* ***Riven*** *– beide Adventures gehören zu den meistverkauften Computerspielen überhaupt – von ihrem Entwicklungsstudio und Publisher getrennt, um eigene Wege zu gehen. Die legendären Brüder* ***Rand and Robyn Miller*** *legten mit der Gründung ihrer Firma* ***Cyan*** *eine der größten Erfolgsstorys im Entwicklerbereich hin; würde sich die Meldung bestätigen, hätte* ***Brøderbund*** *sein bedeutendstes Zugpferd verloren.*

→ *Eine* ***Mission CD*** *zu* ***Total Annihilation*** *erscheint bereits* ***Ende April.*** *Neben 25 Szenarien, 75 neuen Einheiten, 30 Multiplayer-Karten und 6 zusätzlichen 3D-Welten ist auch ein* ***Editor*** *enthalten. Mit letzterem lassen sich sogar neue, gerenderte 3D-Karten erstellen!*


Was ist schärfer, Dein Schwert
oder Dein Verstand?
köelsch
THE CURSE OF
MONKEY
ISLAND™
3
Monkey Island



PC Joker, 85%



PC Action, 88%



PC Games, 88%



PC Player, 88%



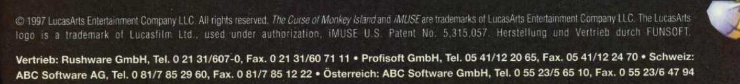
PowerPlay, 87%



PC Power, 90%



GameStar, 92%

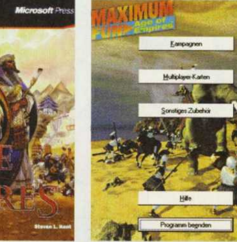


Die neue Epoche Inside Moves

Neues Futter für Age of Empires-Fans



In der Reihe Maximum Fun ist jetzt unter dem Titel Die neue Epoche ein Add-on-Pack zu Microsofts Strategie-Hit Age of Empires erschienen. Die CD-ROM enthält vier völlig neue Kampagnen, deren Einzelmissionen sich eng an tatsächliche historische Begebenheiten anlehnen, sowie 22 komplexe Mehrspielerkarten, die spannende Schlachten mit bis zu sieben menschlichen Spielern oder Computergegnern ermöglichen. Das offizielle Microsoft-Update zu Age of Empires, mit dem man u. a. auch die Zahl der möglichen Einheiten beliebig einstellen kann, ist ebenso Bestandteil der Erweiterungsdisk wie ein Age of Empires-Theme, das Ihrem Win95-Desktop antiken Glanz verleiht. Als reizvolle Zugabe finden Sie auf der CD noch 50 ausgewählte Mehrspielerkarten, die von Teilnehmern eines vom Computec Verlag ausgeschriebenen Levelwettbewerbs erstellt wurden. Das Age of Empires-Add-on Die neue Epoche ist zu einem Preis von DM 29,95 erhältlich.



Der Strategie-Guide Age of Empires: Inside Moves von Microsoft Press liefert u. a. umfassende Tips und Tricks zu allen Kampagnen.

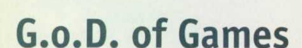
Age of Empires – Die neue Epoche gibt sich benutzerfreundlich: Sämtliche Features sind mit wenigen Mausklicks über eine komfortable Menüführung zugänglich.

Mit den vier neuen Kampagnen und 72 Multiplayerkarten der Maximum Fun Add-on-CD dürften selbst hartgesottene AoE-Spieler wieder für eine ganze Weile beschäftigt sein.

Auch Microsoft selbst läßt Age of Empires-Fans nicht im Regen stehen und bietet unter seinem Press-Label einen 278 Seiten starken Strategie-Guide an. Das Age of Empires: Inside Moves betitelte Paperback klärt Sie zunächst über den geschichtlichen Hintergrund auf und liefert anschließend detaillierte Beschreibungen der einzelnen Kampagnen mit ausführlichen Tips zur Vorgehensweise. Eine Einführung in die Arbeit mit dem Editor, Multiplayer-Strategien und die wichtigsten Cheats runden das informative, in leicht verständlichem Englisch geschriebene Werk ab. Sie bekommen Age of Empires: Inside Moves für DM 37,90 im Buch- und EDV-Fachhandel. **ha**

Info: http://www.microsoft.com

G.o.D. of Games



Entwickler wollen Spiele selbst vermarkten

Die Sensation war perfekt, als CEO Mike Wilson seinen Entschluß bekanntgab, ION Storm zu verlassen und ein Publishing-Unternehmen der besonderen Art zu gründen: Unter dem Namen Gathering of Developers (G.o.D.) sollen sich renommierte Entwicklerteams zusammenschließen, um ihre Produkte quasi in Eigenregie zu vermarkten. Anders als bei anderen Publishing-Häusern soll bei G.o.D. die Bedeutung der eigentlichen Spieledesigner auch nach außen hin zum Tragen kommen: Auf der Vorderseite der Verpackungen der G.o.D.-Spiele wird das Logo der Entwicklerfirma prangen, während der G.o.D.-Schriftzug auf der Rückseite Platz findet. Vornehmliches Ziel von G.o.D. ist es, den Entwicklern die Kontrolle über die Vermarktung ihrer Produkte zurückzugeben – sie bleiben weiterhin als unabhängige Unternehmen tätig, können ihre Produktionspläne selbst festlegen, aber zugleich die von G.o.D. angebotenen Dienstleistungen wie kostspielige Entwicklungstools, Qualitätssicherung, Rechtsberatung oder Internet-Anbindung in Anspruch nehmen. Eine Reihe von illustren Programmierteams hat sich bereits für eine Kooperation mit Wilsons Gathering of Developers entschieden, darunter 3D Realms, Epic MegaGames, PopTop Software, Terminal Reality und Ritual Entertainment. **ha**



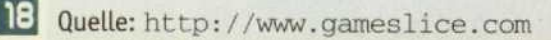


Mike Wilson, der Initiator von Gathering of Developers

WORTE DES MONATS

Mike Wilson glaubt offensichtlich, daß er sich mit der Gründung der Gathering of Developers unter den Spiele-Publishern nicht unbedingt neue Freunde gemacht hat:

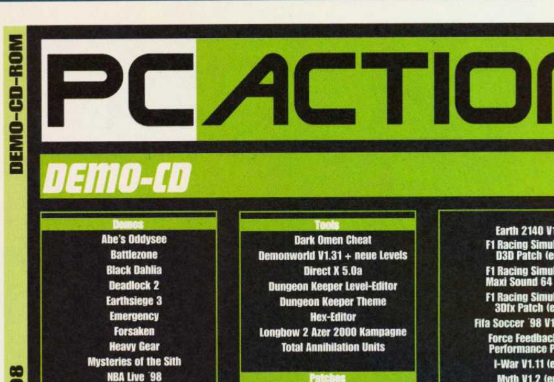
„Die Party ist vorbei [für die Spiele-Publisher], und es würde mich nicht wundern, wenn ich in meiner Post demnächst den Kopf eines Pferdes finden würde. Glücklicherweise haben wir hier in Texas unsere eigene Mafia gegründet."



Quelle: http://www.gameslice.com






DEMO-CD-ROM

PC ACTION

DEMO-CD

PC ACTION 4/98

Demos
Abe's Oddysee
Battlezone
Black Dahlia
Deadlock 2
Earthsiege 3
Emergency
Forsaken
Heavy Gear
Mysteries of the Sith
NBA Live ´98
RoboRumble
Sega Touring Car Championship
Ski Racing
The Golf Pro
Warbreeds
Warhammer: Dark Omen
You don't know Jack

Tools
Dark Omen Cheat
Demonworld V1.31 + neue Levels
Direct X 5.0a
Dungeon Keeper Level-Editor
Dungeon Keeper Theme
Hex-Editor
Longbow 2 Azer 2000 Kampagne
Total Annihilation Units

Patches
Armored Fist 2 V1.01 (eng)
Balls of Steel V1.10
Close Combat 2 V2.0b
Demonworld V1.30
Descent to Undermountain V1.2a Beta
Diamond Viper V1.22
Earth 2140 V1.71
F1 Racing Simulation D3D Patch (eng)
F1 Racing Simulation Maxi Sound 64 (eng)
F1 Racing Simulation 3Dfx Patch (eng)
Fifa Soccer ´98 V1.3 (eng)
Force Feedback Pro Performance Patch
I-War V1.11 (eng)
Myth V1.2 (eng)
Open GL Beta Riva 128
POD 3Dfx- Force Feedback Patch (eng)
POD D3D- Force Feedback Patch (eng)
SideWinder Game Device 2.0
Total Annihilation V2.0 Beta1 (eng)

Literatenspiele

Anne McCaffrey kooperiert mit Tom Clancys Spieleschmiede Red Storm

Spätestens seit dem letzten Jahr weiß man, daß die u. a. durch ihre Romanreihen Dragonriders of Pern und Catteni bekannte amerikanische Fantasy-Autorin Anne McCaffrey auch der Welt der Computerspiele aufgeschlossen gegenübersteht: Immerhin nimmt sie aktiv Anteil an der Entwicklung des Rollenspiels Dragonflight – Chronicles of Pern, das Grolier Interactive gegen Ende des Jahres herausbringen will. Neuerdings ist Mrs. McCaffrey auch in Projekte von Red Storm involviert, der Firma des Schriftstellers Tom Clancy (The Hunt for the Red October). In Planung sind angeblich ein Brettspiel für vier Personen sowie ein interaktives Online-Game. Tom Clancy kommentiert die Zusammenarbeit ziemlich euphorisch: „Anne McCaffreys Romane sind erstklassige Fantasy, und wir freuen uns, ihre einzigartige Weltsicht auch der Computerspielergemeinde näherbringen zu können. Wir denken, unser erstes gemeinsames Spiel wird einer der aufregendsten und ungewöhnlichsten Titel des Jahres 1999 werden." **ha**





Die bekannte Fantasy-Autorin Anne McCaffrey wird zukünftig mit Tom Clancys Spieleschmiede Red Storm zusammenarbeiten.

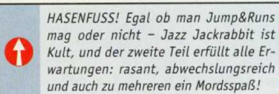
DIE ANDERE HITPARADE



ALL-MÄCHTIG! Wenn es sich in Starcraft Zergs, Terrans und Protoss so richtig geben, zeigen die Blizzard-Leute einmal mehr, daß sie seit Warcraft 2 nichts von ihrem Handwerk verlernt haben!



RUNDERNEUERT! Was als Neuauflage eines Spieleklassikers geplant war, entpuppt sich als saftige Energiespritze fürs Echtzeitstrategie-Genre! Battlezone läßt's richtig krachen!

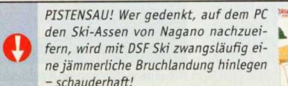




HASENFUSS! Egal ob man Jump&Runs mag oder nicht – Jazz Jackrabbit ist Kult, und der zweite Teil erfüllt alle Erwartungen: rasant, abwechslungsreich und auch zu mehreren ein Mordsspaß!



TREKKER-TILT! Nicht schlecht, aber auch nix Besonderes – neue Galaxien erschließt die Enterprise-Crew in Interplays Star Trek Pinball sicherlich nicht – keine Konkurrenz für Timeshock & Co.!



PISTENSAU! Wer gedenkt, auf dem PC den Ski-Assen von Nagano nachzueifern, wird mit DSF Ski zwangsläufig eine jämmerliche Bruchlandung hinlegen – schauderhaft!

PC ACTION

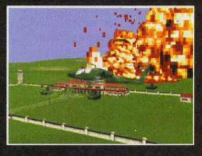
PLUS-CD 4/98

DAS HEXAGON KARTELL

In dieser actionreichen Helikopter-Simulation fliegen Sie Apaches, Gunships, Hinds und diverse Mehrzweckhubschrauber in über 70 abwechslungsreichen Missionen! Der integrierte Trainingsmodus zeigt Ihnen spielend die Steuerung der Helikopter.







PC ACTION PLUS 4/98 Das Hexagon Kartell PLUS-CD-ROM

PLUS-CD-ROM Das Hexagon Kartell 4/98 PC ACTION PLUS

HOTLINES

- Acclaim
  01 805-33-55 55 — 24 Stunden am Tag
- Activision
  0 18 05-22 51 55 (technischer Support)
  01 90-51 00 55 Mo-So 16^{00}-18^{00} nicht an Feiertagen!
- Art Department
  02 34-9 32 05 50 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- Ascaron
  0 52 41-96 69 33 Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- Attic
  0 74 31-5 43 23 Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
- Blue Byte
  02 08-4 50 88 88 Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{00}-19^{00}
- BMG Interactive
  01 80-530 45 25 Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
- Bomico
  0 61 07-94 51 45 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- Capstone
  0 40-39 11 13 Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- Cryo Interactive
  0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
- Disney Interactive
  0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- EF Multimedia
  0 52 41-97 19 19 Mo-Fr 11^{00}-20^{00}
- Egmont Interactive
  0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- Eidos Interactive
  0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
- Electronic Arts
  0 24 08-94 05 55 Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
- Funsoft
  0 21 31-96 51 11 Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- Greenwood Entertainment
  02 34-9 32 05 55 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- GT Interactive Deutschland GmbH
  01 805-25 43 91 Mo-So 15^{00}-20^{00} nicht an Feiertagen
- Hasbro
  0 18 05-20 21 50 Mo-So 15^{00}-20^{00}
- Ikarion Software
  02 41-470 15 20 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- Infogrames
  02 21-4 54 31 06 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- Konami
  02 21-61 23 52 Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
- Magic Bytes
  0 52 41-97 19 99 Mo-Fr 17^{00}-19^{00}
- Max Design
  00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- MicroProse
  0 18 05-25 25 65 Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- Mindscape
  02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- Navigo
  0 89-324 66 222 Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
- NEO
  00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- Nintendo
  01 30-58 06 Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- Philips Media
  0 61 07-94 51 45 Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- Psygnosis
  018 05-21 44 33 Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- Ravensburger Interactive
  07 51-86 19 44 Mo-Do 16^{00}-19^{00}
- Sega
  0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
- Sierra Coktel Vision
  0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- Software 2000
  01 90-57 20 00 Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
- Starbyte Software
  02 34-68 04 94 Mo 16^{00}-18^{00}
- Ubi Soft
  02 11-3 38 00 33 Mo-Fr 9^{00}-18^{00}
- Viacom New Media
  01 30-82 01 15 Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
- Virgin
  0 40-39 11 13 Mo-Do 14^{00}-18^{00}
- Warner Interactive
  0 40-27 85 53 06 Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

FUNDSACHEN



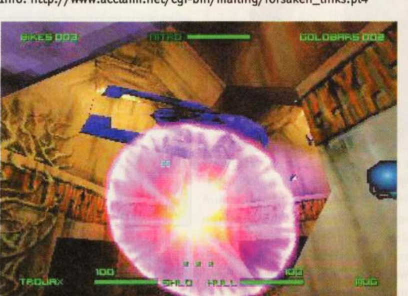
Erstaunlich, was den Spiele-Entwicklern so alles einfällt, um sich von der Masse abzuheben: Nach Virtual Reality-Helmen und Force Feedback will nun ARI Games mit GNAP - Der Schurke aus dem All die Bandbreite der taktilen Reize in Computerspielen noch um ein besonders intimes Element erweitern: GNAP präsentiert sich als „das erste Adventure mit integrierter Zungenkuß-Prügelei"! Leider hinterläßt das Vergnügen dann doch einen eher faden Geschmack, aber es wird sicher nicht mehr lange dauern, bis wir bei der Charaktergenerierung in Rollenspielen auch auf die Verdauungsfunktionen des Helden Einfluß nehmen dürfen...

Forsaken

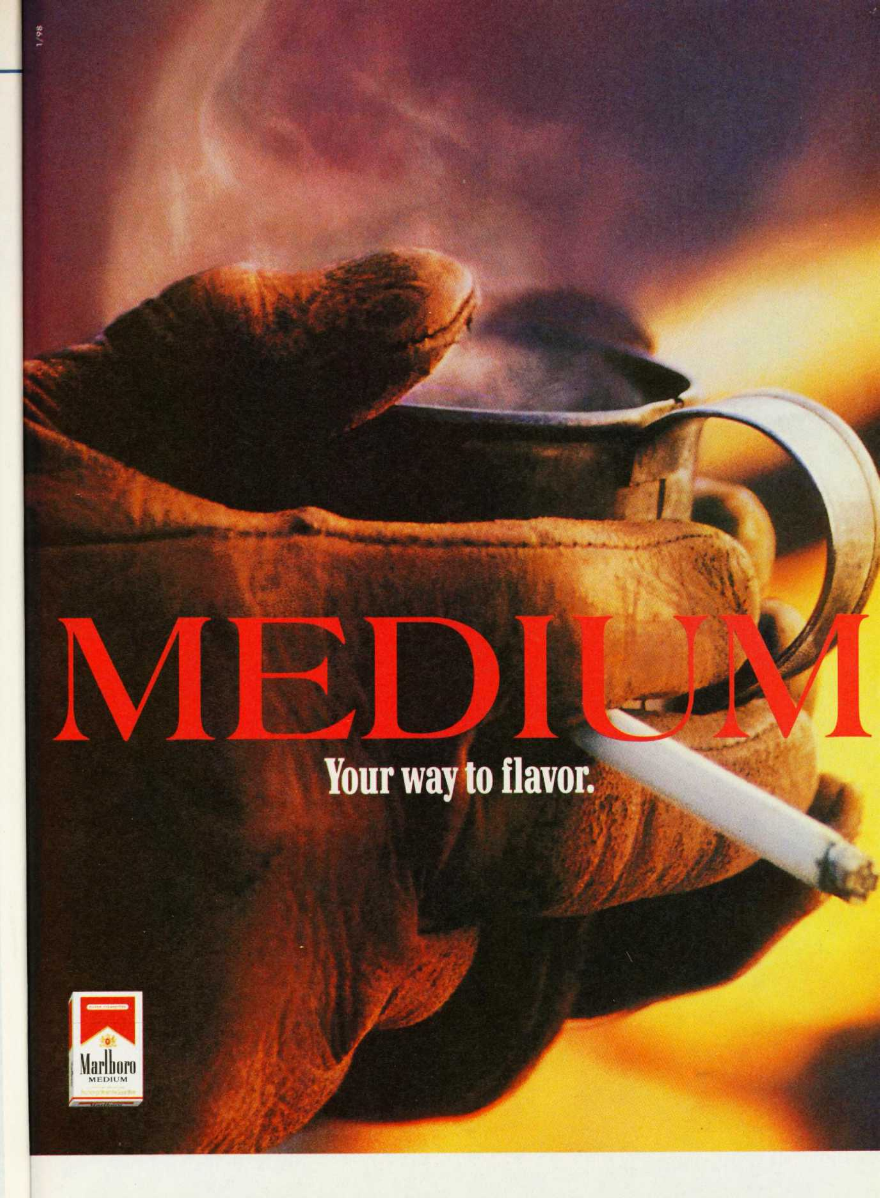
Unofficial Website Contest

Eine clevere Werbe-Idee hat sich Acclaim für seinen Vorzeige-Actiontitel Forsaken einfallen lassen: In einem „Unofficial Website Contest" werden begeisterte Spieler und Internet-Surfer dazu aufgerufen, die ultimative Forsaken-Homepage zu entwerfen. Die Entwickler des Spiels werden die vorgelegten Entwürfe anschließend bewerten und die zehn besten Forsaken-Sites ermitteln. Die Gewinner des Wettbewerbs erhalten jeweils ein Exemplar von Forsaken wahlweise für PC, PlayStation oder Nintendo 64. Nähere Informationen zum genauen Ablauf des Contests finden Sie auf der untengenannten Internet-Adresse. Stichtag ist der 16. April 1998. **ha**

Info: http://www.acclaim.net/cgi-bin/mailing/forsaken_links.pl4



Mit einem Homepage-Wettbewerb will Acclaim die kreative Ader in den Forsaken-Fans wecken.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Man kann der Presse trauen.

"Grafisch überragende und spielerisch überzeugende Simulation …"
(PC Joker 1/98, 89 %)

"… glänzt I-WAR jedoch mit enormer Tiefe und kann dank des verzweigten Missionsaufbaus und der hervorragenden Spielbarkeit auch nach Monaten noch begeistern."
(PC Action 1/98, 88 %)

"Mich hat I-WAR von Beginn an fasziniert und gefiel mir mit jeder Runde besser: Kein Auftrag gleicht dem anderen, das Flugverhalten ist brillant, und die Missionen sind mit Abstand die spannendsten aller Weltraumspiele." (PC Games 1/98, 89 %)

"Die herausfordernden Aufträge sind vorbildlich erklärt, äußerst abwechslungsreich, bieten immer wieder Überraschungen und passen zur packenden Handlung …" (GameStar 1/98, 83 %)

"Erfahrenen Fliegerassen gibt I-WAR genau den richtigen Kick …" (PowerPlay 1/98, 81 %)



Wie auch immer – I-WAR ist das Weltraumspiel der 90er. Wann erlebst Du die gigantisch… Freiheit und Ruhm? Mehr Infos unter i-war@bomico.com und www.bomico.de





Muß man aber nicht.

- "Ein exzellentes Spiel." (byron@activeie.com)
- "I-War ist echt cool … mitreißende Story … und jede Mission eine echte Herausforderung." (stephen.baldwin@btinternet.com)
- "Eines der besten Spiele, das ich je gespielt habe." (Ahti Mikkonen)
- "Ich liebe es!" (sean@bucks-aggs.demon.co.uk)
- "Realistisch, packend und voller Atmosphäre." (Raza)
- "Ich bin überzeugt, daß jeder, der Science-fiction genauso gerne mag wie ich, I-WAR lieben wird." (scott)

che Geschichte um Macht,



REBELLION IM UNIVERSUM



The Lady, The Mage And The Knight • Rollenspiel/Action

A KIND OF MAGIC

Vorsicht Diablo! LMK macht dort weiter, wo Blizzards Teufelchen die Tür zugeschlagen wurde. Durch eine dichte Story, wesentlich mehr Rollenspielelemente und reichlich monströser KI dürfte sich die Coproduktion von Attic und den belgischen Larian Studios zum höllischen Blockbuster aufschwingen.

Attic rief – und wir folgten. Zur ersten spielbaren Version von LMK (vgl. PCA 2/98) luden die Schwaben ins idyllische Albstadt. Was dort zu sehen war, sollte die lange Zeit des Darbens für Rollenspieler beenden. LMK verspricht endlich die perfekte Symbiose von einem anspruchsvollen Spielsystem und 3D-Kampfaction in Echtzeit. Die Hintergrundgeschichte speist sich aus dem unerschöpflichen Fundus des Rollenspiel-Systems „Das Schwarze Auge" und spielt etwa 400 Jahre vor der Nordland-Trilogie auf der Insel Rulat im Süden Aventuriens. Dort sind die Bewohner verzweifelt, denn urplötzlich wird die einst blühende Insel zur Todesfalle. Auf unerklärliche Weise gehen die Nahrungsvorräte zur Neige, und die Einwohner werden von tödlichen Seuchen heimgesucht. Hilfe muß her – und so sendet der Herzog von Rulat Schiffe zum Festland, um Unterstützung anzufordern. Doch gewaltige Stürme, die Vorboten der sich ankündigenden Magierkriege, vernichten einen Großteil der Flotte, lediglich drei Abenteurer, eine Elfin, ein junger Magier und ein Krieger erreichen die Insel.

Hereinspaziert!

Genau in die Rollen dieser drei schlüpfen Sie bei LMK und erkunden fortan gemeinsam die Welt von Rulat. Diese führt mitsamt ihren Bewohnern dssen ungeachtet ihr Echtzeit-Eigenleben. Rund 450 Nichtspieler-Charaktere (NPCs), davon etwa 80 spielrelevante, gehen ihren täglichen Geschäften nach, essen, handeln untereinander und löschen stets brav das Licht in den Häusern, wenn draußen die Nacht hereinbricht. In den Wäldern, Wüsten und Steppen der rund 10.000 Bildschirme großen Welt tummeln sich etwa 40 Monster, was

Eine umfangreiche Fauna sorgt für Leben in den Ansiedlungen.

Die Farben der Tränke reflektieren an den Wänden.



Nanu? Kommt Ihnen der Teleport auch irgendwie bekannt vor? Beachten Sie die Spiegelungen auf dem Wasser des Tümpels.




Deutlich sind die unterschiedlichen Beleuchtungseffekte bei Nacht und bei Tag zu sehen. Ein LMK-Tag dauert etwa zwei Stunden.

reichlich Gelegenheit zum Stufenaufstieg bietet.

Intelligenzbestien

Allen Bewohnern von Rulat haben Attic und die Larian Studios nicht nur eine eigene Hintergrundstory spendiert, sondern auch reichlich Künstliche Intelligenz mit auf den Weg gegeben. Befinden sich Ihre Helden z. B. in einem Dungeon hinter einer Türe und verursachen ein Geräusch, so würde dieses von auf der anderen Seite der Tür lauernden – sagen wir mal – Skeletten vernommen. So weit, so gut – was dann aber passiert, ist geradezu unglaublich und KI-Premiere für ein Computerspiel: Der Skelett-Anführer wird nämlich eigenhändig die Tür öffnen, Sie entdecken und – genau! – zurücklaufen, um seine Knochenkumpanen zur Verstärkung zu holen. Ähnliche KI-Beispiele gäbe es dutzendweise aufzuzählen, was den Rahmen aber sprengen würde. Fakt ist, daß sich sämtliche NPCs tatsächlich gegenseitig wahrnehmen und sich entsprechend verhalten, was den Eindruck künstlichen Lebens erweckt. Dieser wird auch durch das Objektsystem getragen, welches die Benutzung aller sichtbaren Gegenstände erlaubt. Heiltränke lassen sich mit Wasser zu schwächeren Elixieren verdünnen, Bäume werden zu Feuerholz, und in den Gebäuden können Sie bei Bedarf selbst die Betten verrücken.

Klick And Play

Die gesamte Bedienung von LMK erfolgt über ein paar simple Mausklicks, wobei auf dem Spielbildschirm lediglich die Umschalt-Icons der Charaktere und deren Lebens- und Magiepunkte eingeblendet sind. Detaillierte Informationen über jeden Helden, das Inventory und die Befehlsmenüs offenbaren sich durch einen rechten Mausklick, die linke Taste dient zur Navigation und löst Aktionen aus. Die einfache Bedienung funktioniert ohne Fehl und Tadel, was insofern verblüffend ist, als Sie im Spielverlauf mit immer komplizierteren Dungeons, Rätseln, Kämpfen und Aufgaben konfrontiert werden, die Sie durch ganz Rulat scheuchen. Durch Gespräche, Handel und Aufträge der NPCs – einige davon können



Action im Dungeon. Während sich der Ritter ins Getümmel stürzt, agieren der KI-gesteuerte Zauberer und die Elfin aus größerer Distanz.



Ein Ausschnitt aus dem Intro: In den Dörfen von Rulat türmen sich die Leichenberge. Wird Zeit, daß hier mal jemand aufräumt.

DIE CHARAKTERE

LMK gewinnt seine Atmosphäre nicht zuletzt durch die drei völlig unterschiedlichen Hauptdarsteller. Das Verhalten und die Motivation der Helden wurde genau aufeinander abgestimmt und folgt natürlich den aventurischen Gesetzmäßigkeiten.

Der Krieger



Als korgläubiger Söldner strebt der tapfere Recke den Hochmeister-Posten des Ordens der Theaterritter an. Um an sein Ziel zu gelangen, wollen aber zunächst ein paar Heldentaten vollbracht sein, weshalb er den Hilferuf der Rulat-Bewohner mit Vergnügen wahrnimmt. Der Krieger benimmt sich in LMK nicht eben ritterlich, eher rauhbeinig, derb – und manchmal etwas naiv, wenn auch nicht dumm. Im Kampf ist er fürs Grobe zu haben und erweist sich als geschickt im Umgang mit jeder Art von Hiebwaffe. Den Magier betrachtet er mit unverständigem Mißtrauen, gegenüber der Elfin wirkt er leicht tolpatschig.

Der Magier



Als Magieschüler treibt den Zauberer zunächst der Wissensdurst nach Rulat, da er vom dort ansässigen Großmagier unterwiesen werden möchte. Schon bei der Überfahrt auf die Insel trifft er auf den Krieger und die Lady, zusammen bilden sie kurz darauf eine schlagkräftige Zweckgemeinschaft. Im Spiel wirkt der Zauberer sehr elegant, mitunter leicht arrogant. Durch sein Charisma vermag er bei Verhandlungen ebenso freundlich wie bedrohlich zu wirken. Bei Kämpfen hält er sich stets im Hintergrund. Im Spielverlauf kann er über zehn Zaubersprüche in zahlreichen Variationen verfügen.

Die Lady



Die Elfin reist eigentlich nach Rulat, um bei der Erlösung eines verwunschenen Feenwaldes zu helfen. Nach dem Aufeinandertreffen mit dem Krieger und dem Zauberer entschließt sie sich jedoch, eine Zeitlang gemeinsam mit ihnen zu reisen, um später auf die Unterstützung der Mitstreiter bauen zu können. Auch wenn Krieger und Zauberer von ihr nicht gerade als ideale Begleitung angesehen werden, wagt die anmutige, puppenhafte Elfin hin und wieder einen Flirt. Im Kampf bevorzugt sie den Bogen, den sie ebenso gut beherrscht wie zahlreiche Heilzauber, was sie für die Gruppe sehr wertvoll macht.

Sie sogar zeitweise anheuern – kommen Sie den Geheimnissen von Rulat so langsam auf die Schliche, an entscheidenden Stellen werden Ihnen gerenderte Zwischensequenzen serviert. Jeder Ihrer Helden wird gemäß den leicht abgespeckten DSA-Regeln stufenweise aufsteigen und nach und nach bessere Ausrüstung ergattern. Durch das Talentsystem entscheiden Sie selbst, welche Fähigkeiten Sie ausbilden wollen.

Schöne neue Welt

Zwar müssen Sie bei der 3D-Grafik auf 3Dfx-Pixelpracht verzichten, die SVGA-Engine kommt aber dank faszinierender Licht-, Transparenz- und Nebeleffekte (auch Fog Of War!) und 16 Bit Farbtiefe auch ganz gut ohne zurecht. Rund vier Stunden sphärische Klänge plätschern aus dem CD-Laufwerk, wird's dramatisch, paßt sich die Geräuschkulisse dynamisch an. Noch ist unklar, ob alle Gespräche auch via Sprachausgabe wiedergegeben werden und wie genau der Drei-Spieler-Modus aussehen wird, klar scheint aber, daß LMK im Juni ein ganzes Genre aus dem Dornröschenschlaf reißen wird. Recht so!

Christian Bigge

Voraussichtlich:	P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Technik:	SVGA/SB; 3D-Sound/MMX-Support
Multiplayer:	3 SP. LAN
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Larian Studios/Attic
Erscheint:	Ende Juni 1998

☒ Action ☒ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft



In der Folterkammer wartet ein Todesritter auf die Lady.

Wer hat denn da den Stuhl auf der Tafel des Herzogs plaziert?





Mit diesen Stats hat Ihr Magier noch einen langen Weg vor sich.

DIE CHARACTERE

Zu LMK stand uns Projektleiter und Programmierer Swen Vincke von den Larian Studios Rede und Antwort.

PC Action: *Wo genau liegen die Berührungspunkte zum Rollenspielsystem DSA?*

Swen: *Nun, zunächst einmal lieferte uns Das Schwarze Auge die Vorlage für unsere gesamte Spielwelt, die wohl noch niemals so realistisch dargestellt wurde. Aber LMK spielt im Vergleich zu „Schatten über Riva" 400 Jahre vorher, während der Magierkriege, so daß einige Dinge natürlich etwas anders sind. Dennoch werden DSA-Veteranen z. B. zahlreiche Zaubersprüche und auch das Talentsystem wiedererkennen.*

PC Action: *Bei LMK drängt sich natürlich der Vergleich mit Diablo auf. Wo genau liegen die Berührungspunkte, und wodurch unterscheidet sich LMK vom Blizzard-Hit?*

Swen: *Zunächst einmal muß ich sagen, daß ich Diablo wirklich gern gespielt habe, aber Du kannst es wirklich nicht als Rollenspiel bezeichnen. Diablo hat uns aber etwa beim Kampfsystem inspiriert. Auch in LMK geschieht dort alles in Echtzeit und mit ein paar simplen Mausklicks, nur daß eben drei Charaktere gleichzeitig zur Verfügung stehen, deren Handlungen auf echten Rollenspiel-Stats basieren. Die Gleichzeitigkeit war ein Problem, denn Du kannst ein Rollenspiel nicht wie ein Echtzeitstrategiespiel steuern, dann wärst Du zu weit weg vom Geschehen. Also entschieden wir uns, den Spieler einen Hauptcharakter führen zu lassen und die anderen beiden über Befehle und die KI so agieren zu lassen, wie es sich der Spieler in jeder Situation wünschen würde. Das war wirklich schwierig, aber jetzt funktioniert es hervorragend.*

PC Action: *Ihr habt großen Wert auf eine möglichst realistische Darstellung einer lebendigen Welt gelegt. Wodurch erreicht Ihr das?*

Swen: *Zum Beispiel durch die KI der NPCs und Monster. Alle NPCs „leben" wirklich, sie folgen ihrem natürlichen Tagesablauf, also essen, handeln untereinander, tragen sogar Streitigkeiten aus, legen sich schlafen usw. Das tun Sie, egal ob ein Held ihren Weg kreuzt oder nicht. Genauso die Monster: Sie interagieren miteinander, nehmen sich als Gruppe wahr und handeln auch so. Setzt Du einem unserer Orks ein Schwein und einen Helden vor die Nase, wird er sich auf das Schwein stürzen, weil es leichtere Beute bedeutet. Schließlich möchte ich an das Objektsystem erinnern. Alles, was Du in LMK siehst, kannst Du benutzen, verschieben oder kombinieren. Du hast gerade keine Waffe? Gut, demoliere einen Stuhl und benutze das abgebrochene Stuhlbein, alles kein Problem!*

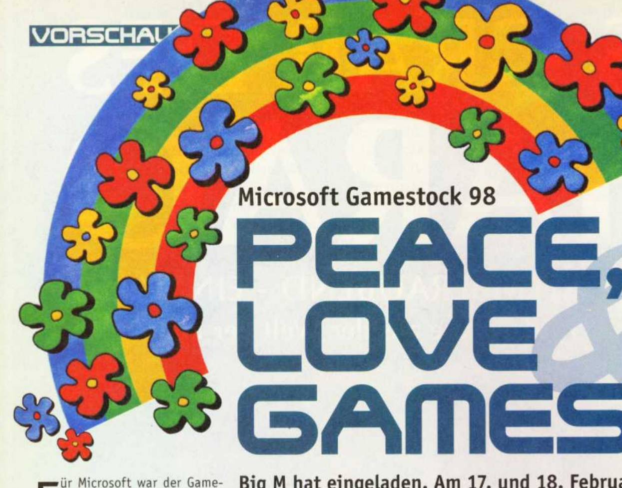
PC Action: *Irre! Und wie dürfen wir uns eine typische Aufgabe in LMK vorstellen, wie transportiert Ihr die Story?*

Swen: *Hmm, da gibt's natürlich die „normalen" Rätsel wie die Tür, die Du nur durch den geschickten Einsatz aller Charaktere öffnen kannst. Aber eigentlich entwickeln sich die meisten Aufgaben aus dem in Echtzeit ablaufenden Spiel heraus. Große Teile der Story werden durch Videosequenzen erzählt und geschehen einfach zu einem bestimmten Zeitpunkt. Der Spieler kann natürlich durch sein Verhalten den Fortgang der Handlung entscheidend beeinflussen. Beklaust Du z. B. einen Dorfbewohner und wirst dabei beobachtet, wird sich die Tat schnell in der näheren Umgebung herumsprechen, und Du wirst einen schweren Stand haben. Es könnte sogar sein, daß sich ein Dorfbewohner auf den Weg zum Herzog macht, um über die Tat Bericht zu erstatten. Wenn Du klug bist, fängst Du ihn besser ab, um es Dir mit dem Machthaber nicht zu verscherzen. Wie gesagt, viele Aufgaben und Rätsel ergeben sich aus dem Spielverlauf.*

PC Action: *Vielen Dank für das Gespräch und viel Erfolg!*



Haben dank eines potentiellen Hits in der Hinterhand gut lachen: Jochen Hamma, Managing Director Attic, Swen Vincke, Projektleiter Larian Studios, und Kurt Huyghe, Grafischer Leiter Larian Studios (v.l.).



Microsoft Gamestock 98

PEACE, LOVE & GAMES

Big M hat eingeladen. Am 17. und 18. Februar veranstaltete Microsoft an seinem Stammsitz in Redmond bei Seattle den Gamestock-Event 98. Zwei Tage lang hatten Pressevertreter aus aller Herren Länder Gelegenheit, das diesjährige Spiele-Portfolio der Amerikaner unter die Lupe zu nehmen.

Für Microsoft war der Gamestock-Event keine Premiere. Bereits im letzten Jahr veranstaltete man im kleineren Rahmen eine ähnliche Presse-Präsentation. Neu in diesem Jahr sind die durchweg vielversprechende Qualität aller kommender Titel sowie das internationale Publikum. Standen bislang derartige Veranstaltungen unter dem Vorzeichen „US-Only", tummelten sich vor wenigen Wochen über 60 Pressevertreter aus aller Welt auf dem berühmten Campus in Redmond. Für jeden Computer-Interessierten dürfte ein solcher Besuch auf Software-historischem Boden ein besonderer Moment sein. Überraschend und sympathisch war in jedem Falle die Offenheit, der die ach so neugierigen Journalisten begegneten. Alle Fragen wurden geduldig beantwortet, Fotoapparate waren keine Bedrohung der Firmenexistenz. Was die ausgesuchte Gesellschaft zu sehen bekam, hätte vor einigen Jahren wohl kaum ein Computerspieler dem Software-Riesen zugetraut. Seit die Betriebssystem-Goliaths und Anwendungs-Profis an der amerikanischen Westküste aber bemerkt haben, wie trefflich sich doch auch mit Spielesoftware Geld verdienen läßt, fließen enorme Ressourcen in die Microsoft Games-Division. Tätig ist man dabei in allen Bereichen, die den Spielemarkt tangieren: eigene Spiele-Entwicklung, Kooperation mit unabhängigen Entwicklern, Aufbau eines Onlinespiel-Services (siehe Netzwelt, S. 132) und Spiele-Hardware (siehe Hardware-News, S. 142). 1998 will man die erste ganz, große Ernte einbringen.

Age of Empires 2

Kaum hat Microsofts Überraschungs-Hit das Echtzeitstrategie-Genre kräftig aufgemischt, sich als Referenzspiel durch- und in den obersten Chart-Regionen festgesetzt, arbeiten die Ensemble Studios unter der Leitung von Bruce Shelley bereits mit Hochdruck am zweiten Teil. Nach den letzten Erfolgen in der Eisenzeit verschlägt es den Spieler nun in die gesellschaftspolitischen Entwicklungen der Jahre 450 bis 1450 nach Christus. Insgesamt 13 Kulturen, darunter Germanen, Kelten, Japaner, Byzantiner, Wikinger und Mongolen kämpfen in den einzelnen Epochen um die Vorherrschaft, befestigen ihre Burgen und erfinden schließlich das Schießpulver. Jede Zivilisation hat natürlich wieder ganz eigene Attribute und geht ihren eigenen technologischen Entwicklungsweg. Neu an AOE 2 werden für jede Kultur je eine „Spezial-Einheit" sein, z. B. japanische Samurai, französische Ritter und englische Langbogenschützen. Darüber hinaus sollen militärische Formationen, Einzelbefehle (Eskortieren, Patrouillieren, Verfolgen) sowie Aggressivitäts-Levels dem Kampfgeschehen neue taktische Elemente und mehr strategische Tiefe bescheren. Trotzdem will Bruce Shelley hauptsächlich Handel und diplomatische Beziehungen in den Vordergrund stellen. Der Handel mit anderen Zivilisationen stellt eine neue Ressourcenquelle dar, Gold wird nur noch auf diesem Wege oder durch Raubzüge erhältlich sein. Der Einrichtung von Handelsrouten (auch zu Zielen außerhalb der Karte) und deren Schutz durch militärische Einheiten kommt damit große Bedeutung zu. Deshalb wurden die Allianz-Optionen auch nach wirtschaftlicher und militärischer Kooperation getrennt. Die augenfälligste Neuerung in AOE 2 ist aber die optische Anpassung der Grafik-Größenver-



Hier rückt ein Zug Ritter und Fußsoldaten aus. Rutscht das Fallgitter des Stadttors zu früh herunter, werden Einheiten sogar zerquetscht.





Dank der Größenverhältnisse können Schiffe geentert werden.







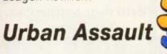
Über die transparente Karte werden die Einheiten kommandiert. Andere Fenster dienen der Truppbildung oder Produktion.



Urban Assault bezieht den Großteil seiner Anziehungskraft aus dynamischen Perspektiven.

hältnisse. Während im ersten Teil Gebäude und Umwelt im Vergleich zu den Einheiten winzig wirkten, stehen dort nun prächtige Häuser, Burgen und Befestigungen sowie gewaltige Wälder. Verblüffend dabei ist wieder die erreichte Detailfülle. Im Zuge dessen haben die Designer auch die Kartengröße um bis zu 300% erhöht, und manche Einheit benötigt an die zehn Minuten, um vom einen zum anderen Ende zu gelangen. Noch im Herbst dieses Jahres sollen sich PC-Spieler davon überzeugen können.

Urban Assault



Ein alter Bekannter aus deutschen Landen erhält derzeit unter den Microsoft-Fittichen den letzten Schliff. Das ungewöhnliche Action-Strategie-Spiel der deutschen Design-Ästheten von Terratools wurde vor fast zwei Jahren erstmals unter dem Namen Y.P.A. bekannt (PCA ??/?? berichtete). Das junge Team um den Babelsberger Filmhochschul-Professor Uli Weinberg fand schließlich in Microsoft den professionellen Partner. Seit dem Beginn der Zusammenarbeit hat sich Urban Assault auch zusehends von der außergewöhnlichen Spielidee zu einem international konkurrenzfähigen Produkt entwickelt. Der Einsatz neuester Direct3D-Technologien, Force-Feedback-Unterstützung, HighEnd-Videosequenzen, eine ausgeklügelte Benutzerführung und das ausführliche Play-Testing machen Urban Assault zu einem ganz großen Geheimtip. In einer postapokalyptischen Auseinandersetzung steuern Sie aus der Ich-Perspektive 15 verschiedene Einheiten, darunter Helikopter, Kampfjets, Satelliten, Jeeps und Panzer. Zugleich aber haben Sie auch mittels einer transparenten Übersichtskarte die Kommandogewalt über eine gesamte Armee. Von dort aus gruppieren Sie die Truppen, geben Befehle, setzen Wegpunkte und steuern das Ressourcen-Management sowie die technologische Weiterentwicklung. Nur die richtige Balance zwischen General und Frontsoldat ist der Garant für den Sieg gegen bis zu fünf Computergegner. Hinter dem nichtlinearen Missionsbaum verbergen sich über 35 Szenarien, die ein Spielerlebnis à la Uprising oder Battlezone versprechen. Urban Assault wird im September 1998 veröffentlicht.







Die ungewöhnliche Farbpalette sorgt für Endzeit-Atmosphäre.

Outwars

Nach bester Starship Troopers-Manier dürfen Sie ab April mit Outwars auf Insektenjagd gehen. Der explosive 3D-Action-Shooter entführt Sie mit einer Mech-artig ausgerüsteten Spezial-Einheit auf fremde Planeten, die von Exoskelett-tragenden Aliens okkupiert sind. Der Spielverlauf erinnert dabei an eine Mischung aus MDK, Tomb Raider und Jedi Knight. Neben zahlreichen Ausrüstungsgegenständen, Unmengen skurriler Gegner und einem Arsenal an Waffen ist die Steuerung des eigenen Charakters via Jetpack ein besonderes Erlebnis. In den unterschiedlichen 3D-Welten (Tropen, Wüste, Arktis, Fabriken) spielen Umgang mit der Gravitation, räumliches Vorstellungsvermögen sowie Orientierungssinn eine große Rolle, um im Kampf bestehen zu können.





Outwars schickt den Spieler in der Rolle eines Elite-Soldaten auf die Jagd nach Insekten-Aliens. Anspruchsvoll ist die Steuerung des Jetpacks.

CAMPUS-TOUR

Einen kurzen Blick hinter die Kulissen gab es während eines 60-minütigen Sprints über das Microsoft-Gelände. In den Bürofluchten zeigte sich, daß am Hauptsitz des Software-Riesen weniger programmiert als vielmehr designt wird. Im Mittelpunkt steht dabei der Verbraucher. Großen Wert legt man bei MS auf die Meinung der Spieler und wertet Unmengen von Registrierungskarten, Briefen und e-Mails aus, die sich mit Verbesserungswünschen oder Anregungen befassen. Wichtig für alle Microsoft-Produkte ist auch die Benutzerfreundlichkeit. In zahlreichen Sitzungen werden beispielsweise Interfaces und Menüs von Testpersonen unter die Lupe genommen. Ihr Umgang damit und ihre Reaktionen werden hinter verspiegelten Wänden genau beobachtet, aufgezeichnet und ausgewertet. Ansonsten verfügt Microsoft in Redmond über technische Möglichkeiten vom Feinsten. TV-Studios, Animations- und Renderfarmen, Musik- und Ton-Studios ebenso wie große Playtesting- und Usability-Abteilungen sollen immer den höchsten Ansprüchen gerecht werden können.



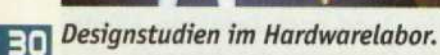
Video- und Animations-Studio.



High-Tech bei der Vertonung.



Designstudien im Hardwarelabor.



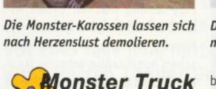




Die Monster-Karossen lassen sich nach Herzenslust demolieren.



Die schnelle 3D-Engine arbeitet mit realistischen Spezialeffekten.



Monster Truck Madness 2

Ein typisch amerikanisches Spiel steht mit der Fortsetzung der Monster Truck-Serie in den Startlöchern. Können diesem Renn- und Funsport hierzulande vielleicht nur wenige etwas abgewinnen, sind die Monster Trucks in den USA der große Hit. Internationales Aufsehen aber wird die neue, 3D-beschleunigte Grafik-Engine erregen. In bis dato unbekannter Detailfülle steuern Sie die Boliden durch Regen, Nebel, Schnee und Schlamm. Natürlich gibt es eine Reihe neuer Trucks zu bestaunen, mit dabei die WCW-gesponserten Wrestling-Monster Hollywood Hoogan, Stinger und The Outsiders. Insbesondere das Schadensmodell ist eine bemerkenswerte Ergänzung. Die Karosserien lassen sich jetzt nämlich wunderschön malträtieren. Mittels Morphingeffekten werden Kotflügel eingedellt, Truckdächer gequetscht oder Motorhauben niedergewalzt. Neben zehn neuen Strecken erhält auch das Multiplayerspiel neue Möglichkeiten. In dem King of the Hill-Spiel kämpfen in einer Arena zwei Trucks um die Vorherrschaft auf einem Erdhügel. Mit AGP-Grafik und Force Feedback-Unterstützung soll MTM 2 noch bis Mitte des Jahres in die Händlerregale poltern.

Motocross Madness



Eine echte Überraschung gab es während des Gamestocks mit dem Motorrad-Offroader zu erleben. Vom eigentlichen Spiel gab es zwar noch nicht allzuviel zu sehen, aber eine Technologie-Demo zeigte insbesondere mit dem neuen Spiele-Controller Freestyle Pro (siehe Hardware-News, S. 142) das Fun-Potential. Das im Herbst erscheinende Motocross Madness versteht sich als Rennspiel und Stunt-Simulator, mit dem 16 spektakuläre Bike-Aktionen vollführt werden können. In 20 Arenen kämpfen Sie um Bestzeiten und Stunt-Noten. Ein von Spielern stets dankbar aufgenommenes Feature ist der integrierte Kurs-Editor, der es ermöglicht, eigene Strecken zu kreieren.

Spitfire



All jenen, die während eines Fluges mit dem MS Flugsimulator immer mit der Stirn auf der Tastatur eingenickt sind, kann nun geholfen werden. Die historische Luftkampfsimulation Spitfire basiert auf der Engine des Zivil-Simulators, der damit endlich auch einen funktionsfähigen Feuerknopf erhält. Zwei Kampagnen (Kampf um England, Juli bis Oktober 1940, und Kampf um Europa, Juni 1943 bis April 1945) sind jeweils in drei Phasen unterteilt, die den Fortgang des Zweiten Weltkriegs beschreiben.



Besonders mit dem neuen SideWinder Freestyle Pro spielt sich Motocross Madness hervorragend.



Über 16 verschiedene Stunts können bei der rasanten Jagd um Bestnoten eingelegt werden.



Spitfire basiert auf der Engine des MS Flugsimulator 98.



Hinter der transparenten Cockpitkanzel ist der Pilot zu erkennen.

Ein besonderes Feature soll ein virtuelles Cockpit werden, das diese Bezeichnung auch zu Recht verdient. Seine Instrumente bleiben auch im schnellen Links-Rechts-Schwenk ablesbar. Spitfire wird erst im Herbst 1998 erhältlich sein.

Und sonst...?

Kurz vor Veröffentlichung (April) stehen bereits Baseball 3D und MS Golf 1998 Edition. Während die Umsetzung der Nobelsportart alle gängigen Features und vier Golfkurse enthält und besonders auf Benutzerfreundlichkeit setzt, steht mit Baseball 3D ein technisch imposantes Werk vor der Tür. Das komplett in einer beschleunigten 3D-Engine gestaltete Sportspiel wartet mit erstklassigen Animationen und detailgetreuer Darstellung des Schlagfeldgeschehens auf. Mit von der Partie sind alle Spieler, Teams und Stadien der Major League.

So wie alle Pressevertreter in Redmond dürfen auch Sie sich zum Schluß fragen: „Aber da war doch noch was?" Ja, da war noch was: Microsofts Beteiligung an Chris Roberts hochgelobter Digital Anvil-Schmiede. Leider nur ein kurzes Thema während der Veranstaltung. Da der texanische Spiele-Designer derzeit in Luxemburg an der Produktion des Wing Commander-Kinofilms arbeitet, schickte Chris Roberts kurzerhand ein Video zum Gamestock-Event. Erste Bilder der angekündigten Spiele Freelancer oder Conquest aber gab es dennoch nicht zu sehen. Stattdessen eine ironische Selbstbeweihräucherung und viel Geheimnistuerei. Naja, die Mannen um Chris Roberts müssen erst noch zeigen, ob sie den hohen Erwartungen gerecht werden, die sie selbst kräftig schüren. Microsoft ist dies mit der Vorstellung seiner 98er Spiele-Palette jedenfalls gelungen.

Christian Müller



Schade, daß dieser Sport hierzulande kaum beachtet wird. Mit Baseball 3D steht nämlich eine vielversprechende Simulation vor der Tür.

Dune 2000 • Echtzeitstrategie

REMAKE



Wir schreiben das Jahr 10.191. In dieser Zeit ist das kostbarste Gut das Spice Melange. Spice verlängert das Leben. Spice gibt es nur auf einem einzigen Planeten im ganzen Universum, dem Planeten Arrakis, auch bekannt als Dune.

Dune 2000 basiert auf Frank Herberts Romanen über den Wüstenplanten und vereint deren Atmosphäre mit der Optik des David Lynch-Kinofilms aus dem Jahr 1984. Dune 2000 ist im Grunde kein wirklich neues Spiel, sondern die zeitgemäße Neuauflage des für die Computerspielgeschichte richtungsweisenden Dune 2 aus dem Jahr 1992. Es ist wichtig zu wissen, daß es sich um keinen Nachfolger, sondern ein astreines Remake handelt. Auch die Technologie scheint mehr auf C&C und Alarmstufe Rot zu beruhen, als schon einen Ausblick auf C&C 3 Tiberian Sun zu geben. Westwood-Chef Brett Sperry: „Damals war Dune für mich und das ganze Design-Team eine echte Inspiration. Es ist eine Welt voller politischer Intrigen und versteckter Gefahren. Das ist ein toller Ausgangspunkt für ein Spiel, und mit dem neuen und verbesserten Design ist es wieder ein Heidenspaß, dort Krieg zu führen." Die Ausgangssituation ist einfach: Drei Adelsfamilien kämpfen um die Vorherrschaft und die Spice-Ressourcen auf dem Planeten Arrakis. Sie als Spieler übernehmen wahlweise die Rolle der Artreiden, Harkonnen oder Ordos. Aber nicht nur Ihre Gegner sind auf Dune gefährlich. Auch die Umwelt des Wüstenplaneten ist alles andere als lebensfreundlich. Ihre Bodentruppen kommen in den Sandmeeren nur sehr langsam voran und bewegen sich träge. Außerdem muß stets auf eine weitere Besonderheit des Wüstenplaneten achtgegeben werden: den riesigen Sandwurm. Angelockt duch Vibrationen an der Oberfläche, kann diese außergewöhnliche Lebensform ganze Armeen in die Tiefe reißen. Für Bauherren auf Dune ist es wichtig zu wissen, daß für die Grundsteinlegung nur felsige Untergründe in Frage kommen. Außerdem müssen Sie für jedes Bauwerk erst einmal ein Fundament aus riesigen Metallplatten verlegen.



Eine Tarnkappen-Einheit erkundet die gegnerische Basis. Neu ist der 3D-Look des Cursors.

Renovierungsarbeit

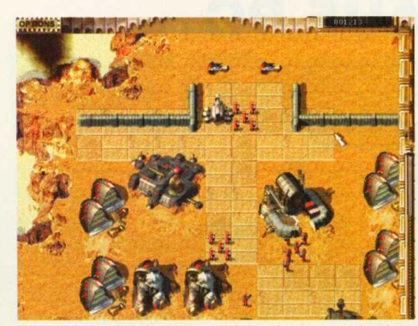
Ansonsten ist der Spielverlauf mit C&C und vielen anderen Echtzeitstrategie-Spiele vergleichbar, die aber eigentlich alle von Dune 2 „abgeschrieben" haben. Sie schicken Ihre Erntemaschinen nach draußen, um das wertvolle Spice aus der staubigen Dune-Oberfläche zu fördern. Sie bauen Schritt für Schritt Ihre Basis auf und forschen nach immer höher entwickelten Einrichtungen und Waffen. Währenddessen gilt es, die Gegner in Schach zu halten und schließlich von der Spielkarte zu pusten. Im Gegensatz zum Spielprinzip bedurften andere Punkte sehr wohl einer gehörigen Überarbeitung, besonders die Benutzerführung des Originals. Damals wurden die Einheiten noch einzeln per Maus-



Die neue 16 Bit-Grafik-Engine zeigt einige optische Spezialeffekte, wie transparente Explosionen und Rauchschwaden.



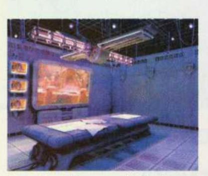
Nahe dieser Ordosbasis gibt es große Spice-Vorkommen. Die sechsrädrigen Ernter werden beim Schürfen von Quad-Einheiten eskortiert.



Für manche Gebäude ist der natürliche Sand-Untergrund des Planeten zu instabil. Erst das Verlegen von Stahlplatten gibt Sicherheit.

klick aktiviert, eine Aktion wie „Move" oder „Attack" zugewiesen und dann in der Karte der Zielpunkt festgelegt. Dune 2000 verfügt nun über ein zeitgemäßes, komfortables Drag&Klick-Interface. Plötzlich aber bemerkten die Designer, daß mit der modernen Menüführung das Spiel viel zu leicht wurde. Das ursprüngliche Missionsdesign war auf eine so effiziente Spielweise gar nicht ausgelegt. Leichte Korrekturen im Missiondesign und eine Überarbeitung des Map-Layouts sollen aber wieder eine ausgewogene Spielbalance herstellen. Jede der 27 Haupt-Missionen (neun für jede Partei) wurde leicht überarbeitet. Zusätzlich spendierte Westwood optionale Zusatz-Aufträge, die die Gesamtzahl der Missionen auf über 40 ansteigen lassen. Völlig neu ist natürlich die grafische Darstellung, die mit 16 Bit Farbtiefe arbeitet und über ansehnliche Special Effects verfügt. Explosionen werden jetzt über ein Partikelsystem in Szene gesetzt, Rauchschwaden, Raketenflugbahnen und Feuerwände sind transparent, und das Schlachtgetümmel wird in echtzeitberechnete Lichteffekte gehüllt. Neu abgedrehte Video-Mission-Briefings dienen dazu, auf jeden neuen Einsatz dramatisch einzustimmen und eine dichte Spielatmosphäre zu schaffen. Die Filmsequenzen sind stark an die Kulissen und Kostüme des Kinofilms angelehnt. Einer der Hauptgründe für das späte Remake von Dune 2 sind die modernen Multiplayer-Spielmöglichkeiten via TCP/IP oder LAN. Brett Sperry: „Dune 2 ist immer noch sehr populär bei unseren Fans. Deswegen wollten wir den Klassiker aufpolieren und all den Dune-Fans auch die Möglichkeit eines Multiplayer-Spiels geben. Zugleich können aber alle Neueinsteiger die Faszination dieser Welt kennenlernen." Sicher ist bis dato, daß vier Spieler an einem gemeinsamen Spiel teilnehmen können. Westwood aber hofft, bis zur Veröffentlichung im Juli eine Acht-Spieler-Plattform anbieten zu können.

Christian Müller



In aufwendig gerenderte Hintergründe werden die mit sechs Schauspielern gedrehten Mission-Briefings eingestanzt.



Anhand von Szenen aus dem Kinofilm von David Lynch werden die Geschichte und die gesellschaftlichen Zusammenhänge von Dune erklärt.

RENOVIERTE INFRASTRUKTUR

Altgediente Dune 2-Veteranen werden alle folgenden Gebäude und Einheiten aus dem Effeff kennen, denn Dune 2000 verfügt in dieser Hinsicht über keinerlei Neuerungen. Lediglich ein Ingenieur (bekannt aus C&C) kümmert sich jetzt um Reparaturen.



Atreiden Harkonnen Ordos
In derartigen Kasernen produzieren und trainieren die drei Parteien ihre leichten Infanterie-Einheiten.



Palast
Paläste sind Auszeichnungen für siegreiche Anführer, die sich durch besondere Tapferkeit ausgezeichnet haben.

Raffinerie
Die Grundlage jeglicher Produktion. Die Ernter transportieren das geförderte Spice zu den Raffinerien, wo es veredelt und in Silos gelagert wird und schließlich als Ressource zum Bau weiterer Einheiten oder Gebäude dient.

Abwehrturm
Die stationäre Defensiv-Einrichtung feuert panzerbrechende Geschosse auf in Reichweite befindliche feindliche Einheiten.

Fabrik
Mit dieser Einrichtung können gepanzerte Kampf-Fahrzeuge und auch die wichtigen Erntemaschinen gebaut werden.



Carryall
Der leicht gepanzerte und unbewaffnete Transporter bewegt vor allem die trägen Erntemaschinen zwischen Raffinerie und Mine, kann aber auch anderes schweres Gerät transportieren.



Deviator
Der eigentliche Standard-Panzer wurde von den Ordos modifiziert und feuert eine einzelne Nervengas-Rakete ab. Sie läßt getroffenes Gerät unbeschädigt, verwirrt aber feindliche Truppen und kann sogar deren Gesinnung umkippen lassen.

Ernter
Diese Erntemaschinen bringen das wertvolle Spice ein. Der nutzlose Sand, in dem es gedeiht, wird einfach ausgestoßen.



MCV
Das „Mobile Construction Vehicle" verwandelt sich auf einem geeigneten, felsigen Untergrund in einen Bauhof.

Bauhof
Ein funktionierender Bauhof ist die Grundvoraussetzung, um weitere Gebäude bauen zu können.

Trike
Das wendige Dreirad ist nur leicht gepanzert, verfügt aber über ein doppelläufiges Maschinengewehr und große Schnelligkeit.

Ornithopter
Das sehr wendige und schnelle Luftfahrzeug bewegt sich mit seinen mechanischen Flügeln behende in der Luft und kann Raketen abfeuern.

Quad
Ein wenig langsamer als das Trike, vertraut das allradgetriebene Fahrzeug auf seine Brandgeschosse aus einer Zwillingskanone.

Voraussichtlich:	P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, TCP/IP	Sprache:	englisch
Hersteller:	Westwood	Erscheint:	Juli 1998

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

Emergency • Echtzeitstrategie

MEISERS ERBE?

Hans Meiser braucht vor einem Dasein als Rentner nicht mehr länger bange zu sein. Sollte seine Sendung Notruf irgendwann einmal wegen mangelnder Einschaltquoten abgesetzt werden, darf sich die Silberlocke bei Topwares kommendem Echtzeit-Strategiespiel Emergency höchstpersönlich als Retter versuchen.



Schwerer Unfall: Der Spieler muß zwei Verletzte versorgen und ausgelaufenen Treibstoff binden. Damit es zu keinem Verkehrschaos kommt, setzt er Polizeibeamte ein.



Unschöne Bescherung: Der Christbaum hat Feuer gefangen und das ganze Haus in Brand gesetzt, bald steht der gesamte Straßenzug in Flammen.



Videos zeigen, was den Rettungsdienst als nächstes erwartet. Ein Rennunfall sorgt für hektische Betriebsamkeit.

Emergency ist ein Sammelsurium an Katastrophen. Der Spieler wird mit insgesamt 30 Schreckensszenarien konfrontiert, wobei Hausbrände und schwere Verkehrsunfälle noch die harmlosesten Unglücke sind. Unter anderem bekommt er es mit einem Flugzeugabsturz, einem Staudammbruch, einem Reaktorstörfall, einem Bombenanschlag und einem Erdbeben zu tun. Für den PC-Besitzer geht es darum, als alleinverantwortlicher Einsatzleiter Menschenleben zu retten. Dazu muß er Fahrzeuge und Personal möglichst schnell und kostengünstig einsetzen. Jeder Mission geht ein gerendertes Digifilmchen voraus, das die Ursache und den Verlauf des Unglücks zeigt. Das Spiel selbst ist aus einer Perspektive von schräg oben zu sehen. In der Rettungszentrale sucht der PC-Besitzer die für den Einsatz nötigen Fahrzeuge aus. Emergency bietet rund zwei Dutzend Gefährte, wobei zunächst eine Untergliederung in Feuerwehr-, Rettungs- und Polizeiwagen besteht. Außerdem sind die Mobile unterschiedlich ausgestattet, was sich entsprechend auf die Kosten auswirkt.

Budget begrenzt

Unter anderem stehen günstige Löschfahrzeuge, normale Rettungstransporter oder Streifenwagen zur Verfügung. Größere Unglücke erfordern dagegen den erheblich kostenintensiveren Einsatz von Löschflugzeugen, transportablen Brücken, Motorbooten, Krankenhauszelten oder polizeilichen Wasserwerfern. Dabei ist es sehr wichtig, ordentlich mit den Finanzen umzugehen, da jede Mission eine Budgetgrenze vorgibt. Für eine erfolgreiche Rettungsaktion ist darüber hinaus entscheidend, ob der Spieler das richtige Fachpersonal ausgewählt hat.Sind die Einsatzkräfte erst einmal vor Ort, geht der Streß weiter. Feuerwehrleute löschen nicht nur Brände, sondern befreien Menschen per Rettungsschere aus Autowracks, sie binden ausgelaufenen Treibstoff und entfernen mit Motorsägen im Weg stehendes Gestrüpp. Ärzte leisten Erste Hilfe, und Sanitäter verladen die Opfer in die Rettungswagen oder -helikopter. Polizeibeamte sichern Unfallstellen ab, nehmen verdächtige Personen fest oder verscheuchen herumstehende Gaffer, die die Rettungsaktion behindern. Die Steuerung erfolgt per Maus und ist auch dank einer Tutorialmission leicht zu lernen. Mit einem Linksklick löst man eine Aktion aus oder wählt ein Objekt. Ein Rechtsklick bricht eine Aktion ab oder führt zum Verlassen des aktuellen Bildschirms. Auch die logische und einfach aufgebaute Struktur mit wenigen Menüs – das hat unsere Preview-Version gezeigt – sorgt für hohe Einsteigerfreundlichkeit.

Harald Fränkel

Welche Einsatzfahrzeuge und welches Personal werden für das Unglück benötigt? In der Rettungsbasis fällt die Entscheidung.

Voraussichtlich:	mind. P120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95 o. NT 4.0		
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	k. Multiplayer-Option	Sprache:	deutsch, wenig
Hersteller:	Topware	erscheint:	Mai/Juni

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

Warcraft Adventures: Lord of the Clans • Adventure

HOFFNUNGST

Spätestens seit Warcraft II war abzusehen, daß Blizzards epische Saga um Orks und Menschen mehr hergeben würde als zwei Echtzeit-Strategiespiele. Die Geschichte schrie förmlich danach, weitererzählt zu werden – und welches Genre könnte sich für ein derartiges Projekt besser eignen als das klassische Adventure?!



Wer die im wahrsten Sinne des Wortes feurige Drachenkönigin Alexstraza aufsucht, sollte für heiße Überraschungen gewappnet sein.

Es ist schon eigenartig, aber Blizzard hat wohl eine besonders glückliche Hand, wenn es darum geht, vernachlässigte oder scheinbar überholte Spielegattungen mit neuem Leben zu erfüllen: 1994 machte Warcraft fast zeitgleich mit Westwoods C&C den bis dahin von rundenbasierten Titeln beherrschten Strategiebereich auch für „Normalspieler" interessant, und anschließend legte Blizzard mit Diablo eine „leicht verdauliche", aber dennoch ungeheuer faszinierende Rollenspielvariante vor, die ebenfalls breite Spielerschichten für ein bislang eher mißtrauisch beäugtes Genre gewinnen konnte. Nun haben sich die Spieledesigner von Blizzard mit Warcraft Adventures: Lord of the Clans wieder einer Gattung angenommen, der in letzter Zeit bis auf wenige Ausnahmen kein durchschlagender Erfolg mehr beschieden war. Adventures haben sich im Lauf der Jahre von einem der wichtigsten Spielegenres zum sprichwörtlichen Mauerblümchen entwickelt – eine Renaissance, wie Blizzard sie einläuten könnte, käme da gerade recht...

Wiedervereinigung

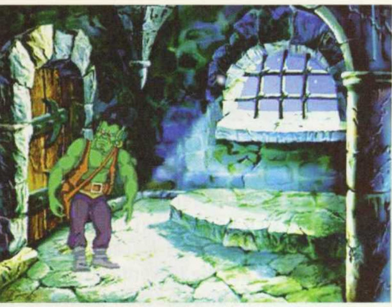
Die Story von Lord of the Clans knüpft direkt ans Ende der Warcraft II-Missiondisk Beyond the Dark Portal an: Die Menschen von Azeroth hatten gemeinsam mit ihren Verbündeten einen überwäl-

TRÄGER

tigenden Sieg über die finsteren grünen Orks errungen, Dranor geplündert und den Zugang der Orks nach Azeroth für alle Zeiten zerstört. Nach dieser Niederlage wurden die orkischen Horden in alle Winde zerstreut – manche Orks fristeten ihr Leben dumpf als Gefangene der Menschen und vergaßen mit der Zeit, wo sie eigentlich herkamen. Die Gefahr, die den Bewohnern von Azeroth von den Orks drohte, schien endgültig gebannt zu sein. Auch Lieutenant Blackmore ahnt nichts Böses, als er ein orkisches Findelkind namens Thrall vom Schlachtfeld mit nach Hause nimmt, um es als devoten Sklaven zu erziehen. Schon bald muß er feststellen, daß Thrall seinen Artgenossen intellektuell überlegen ist und durchaus seinen eigenen Kopf hat. Was Blackmore nicht weiß: In Thralls Adern pulsiert aristokratisches Blut – er ist der leibliche Sohn von Durotan, dem früheren Chef des Frost Wolf-Clans. Seine Bestimmung ist es, die orkischen Horden wieder zusammenzuführen und als mächtiger Herrscher die Zwistigkeiten der Clans untereinander zu beenden. Bis dieses Ziel erreicht ist, muß Thrall viele Abenteuer bestehen, den obligaten Gefahren trotzen und vor allem viel Überzeugungsarbeit leisten. Die meisten Orks dämmern nämlich lieber von Mahlzeit zu Mahlzeit vor sich hin, statt sich für irgendwelche hehren politischen Ideale zu begeistern.



Der einst mächtige Clanchef Durotan ist der leibliche Vater unseres Helden Thrall.



Weil Thrall nicht bereit ist, sich den Menschen von Azeroth ohne Wenn und Aber unterzuordnen, findet er sich in der Anfangsphase des Spiels hinter Schloß und Riegel wieder.

Traditionsbewußt

Selbstverständlich sind Sie es, der Thrall auf seiner Mission zum Erfolg verhelfen muß, und das tun Sie über ein intuitives, an LucasArts-Adventures wie Vollgas oder The Curse of Monkey Island erinnerndes Point & Click-Interface: Sobald Sie ein Objekt damit anwählen, öffnet sich ein Icon-Fenster mit Symbolen für Auge, Mund und Hand, die für Aktionen wie Untersuchen, Sprechen und Benutzen stehen. Ein Knochen in der unteren linken Bildschirmecke dient als Inventory, in dem Sie Items verstauen können – die Zahl der mitgeführten Gegenstände bleibt stets überschaubar und läßt deren Verwendung nicht in blindwütige Trial & Error-Orgien ausarten. Derart gerüstet begeben Sie sich in eine mehr als 60 Locations umfassende Cartoon-Welt aus Wald-, Gebirgs- und Sumpflandschaften, und Sie interagieren mit ca. 70 verschiedenen animierten Charakteren, von denen Ihnen der eine oder andere sicher bekannt vorkommt: Clan-Chef Ogrim Doomhammer macht ebenso seine Aufwartung wie die Drachenkönigin Alexstraza oder der Troll Zuljin. Neu hinzugekommen ist neben Thrall u. a. dessen Kumpan Gazlowe, ein erfinderischer Goblin, der den Helden mit seinem Zeppelin von einem Ort zum anderen transportiert.



Nach dem Sieg der Menschen besteht für die meisten Orks der einzige Lebenszweck darin, den eigenen Bauch so oft wie möglich mit schmackhaften Delikatessen vollzuschlagen – Thrall hat es da schwer, treue Verbündete für seine Mission zu finden.

Verzicht auf High-Tech-Gimmicks

Auf spektakuläre technische Mätzchen verzichtet Blizzard in Lord of the Clans weitgehend, und so bietet sich Ihnen das Spiel als klassisches, zweidimensionales 3rd-Person-Cartoon-Adventure dar. Besonderes Augenmerk legen die Entwickler jedoch auf eine möglichst perfekte Umsetzung der epischen Story und auf die Herausarbeitung der Charaktere. Sowohl Grafik als auch Sound dürften dabei eigentlich kaum Wünsche offenlassen: Mit dem Zeichentrick-Design sind vornehmlich russische Künstler von Blizzards Schwesterfirma Davidson Associates betraut, die ihr Können bereits überzeugend in Education-Titeln unter Beweis gestellt haben. Für die englische Sprachausgabe konnte ebenfalls eine hochkarätige Besetzung gewonnen werden: Neben Clancy Brown (Highlander), der die Rolle des Helden Thrall übernimmt, sind u. a. Tony Jay (Disneys Glöckner von Notre Dame) und Peter Cullen mit von der Partie. Ein klassischer Orchester-Soundtrack im Stil von Warcraft II wird zudem dafür sorgen, daß sich die Fans der beiden Vorgängerspiele auch in Lord of the Clans sofort zuhause fühlen. Es bleibt abzuwarten, ob Blizzard mit diesem Titel ein ähnlicher Überraschungscoup gelingt wie seinerzeit mit den beiden Echtzeitstrategicals und mit Diablo. Wenn Lord of the Clans jedoch nur annähernd so erfolgreich wird wie vor wenigen Wochen The Curse of Monkey Island, wäre für das Adventure-Genre schon viel gewonnen...

Herbert Aichinger

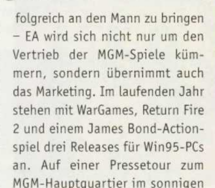
Voraussichtlich:	Pentium, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Blizzard/CUC	Erscheint:	2. Quartal 1998

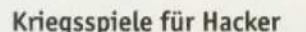
[X] Action [X] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

James Bond • Return Fire II • WarGames

ELEFANTENHO

Während andere Hollywood-Giganten ihre Ausflüge in die Welt der Computerspiele bereits hinter sich haben, legt MGM jetzt erst richtig los. Klasse statt Masse lautet nun das Motto, und um die hitverdächtigen Spiele auf dem Markt angemessen plazieren zu können, bedient sich MGM neuerdings des geballten Vertriebs- und Marketing-Knowhows von Electronic Arts...





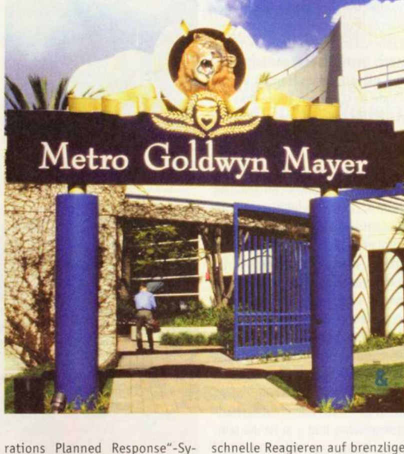
MGM hat offensichtlich gelernt, daß sich die Gegebenheiten der Filmindustrie nicht ohne weiteres auf den Computerspiele-Bereich übertragen lassen – es reicht einfach nicht, mittelprächtige Spiele mit einer erfolgreichen Filmlizenz zu schmücken. Ron Frankel, Präsident von MGM interactive, setzt deshalb die Akzente auch völlig anders: „Wir sind in diesem Geschäft, um tolle Spiele zu machen. Die Lizenz ist dabei nicht die Hauptsache – es kommt vielmehr auf ein gut ausbalanciertes Gameplay an. Unser Ziel ist es, tiefe, innovative Produkte auf den Markt zu bringen, die MGMi einen guten Ruf bei den Konsumenten sichern." Besonderes Augenmerk will Frankel auch auf den europäischen Markt richten, dessen Bedeutung von anderen US-Firmen seiner Meinung nach bisher oft unterschätzt wurde. Mit Electronic Arts glaubt MGM den richtigen Partner gefunden zu haben, um die eigenen Produkte weltweit erfolgreich an den Mann zu bringen – EA wird sich nicht nur um den Vertrieb der MGM-Spiele kümmern, sondern übernimmt auch das Marketing. Im laufenden Jahr stehen mit WarGames, Return Fire 2 und einem James Bond-Actionspiel drei Releases für Win95-PCs an. Auf einer Pressetour zum MGM-Hauptquartier im sonnigen Kalifornien hatten wir schon mal Gelegenheit, erste Informationen über die Neuheiten zu sammeln.



Der Sitz von MGM interactive am Cloverfield Boulevard in L.A.

Kriegsspiele für Hacker

Seit ca. zwei Jahren ist bei den britischen Interactive Studios das 3D-Echtzeitstrategie-Spiel WarGames in Entwicklung – das Spielkonzept entstand zunächst ohne direkten Bezug zu dem John Badham-Kultfilm aus dem Jahre 1983. Erst als sich herauskristallisierte, daß MGM für das Spiel die WarGames-Lizenz zur Verfügung stellen würde, arbeitete man die Hintergrundstory aus, die an die Geschehnisse im Film direkt anknüpft: David Lightman arbeitet mittlerweile für die US-Regierung und programmiert das „War Operations Planned Response"-System (WOPR) neu, um künftige fatale Fehlfunktionen auszuschließen. Als leidenschaftlicher Computerspieler macht David die WOPR-Szenarien der Online-Gemeinde zugänglich. WOPR mißinterpretiert die Partien der Online-Gamer als echte Bedrohung und setzt die Kriegsmaschinerie in Gang – Ihre Chance, an den WarGames teilzunehmen. Im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres spielen sich die zahlreichen Missionen von WarGames in echten dreidimensionalen Environments ab, die nicht tile-, sondern vektorbasiert sind. Dadurch bekommt der Spieler die Möglichkeit, das Terrain ganz nach seinen Erfordernissen frei zu drehen und zu zoomen. Ein intuitives Interface, das ausgiebig von der rechten Maustaste Gebrauch macht, erleichtert das schnelle Reagieren auf brenzlige Situationen, und eine umfangreiche, kontextsensitive Online-Hilfe macht das Handbuchstudium praktisch überflüssig. Manche Spieler werden vielleicht die aus anderen Produkten bekannte Research-Funktion zum Erforschen neuer Einheiten vermissen – in WarGames sind die mehr als 100 Units, die vom einfachen Jeep über Paratroopers bis hin zu Missile-Tanks reichen, von Anfang an





In solchen Depots versorgt man seine Units mit neuer Munition.

Titel	Genre	Entwickler	Veröffentlichung
WarGames	Echtzeitstrategie	Interactive Studios	Mai 1998
Return Fire 2	Action	Prolific Publishing	Sommer 1998
James Bond: Tomorrow Never Dies	Action	Black Ops Entertainment	4. Quartal 1998

CHZEIT

vorhanden. Einschränkungen beim Aufbau der Streitkräfte werden einem hauptsächlich durch die begrenzt verfügbaren Geldmittel auferlegt. Lediglich das „Hacken" an Computerterminals bringt einem zuweilen neue Ressourcen und Möglichkeiten der Einflußnahme auf den Gegner ein. Umfangreiche Mehrspieler-Optionen über Nullmodem, Netz oder Internet für voraussichtlich vier bis acht Teilnehmer tragen dem allgemeinen Trend zu Multiplayer-Sessions Rechnung. Die PC-Version von WarGames ist gegenwärtig zu über 90% fertiggestellt und soll bereits im Mai erscheinen.

Mit Hilfe der Kartenansicht informiert man sich in WarGames über die Bewegungen der feindlichen Units (oben).



Viel Abwechslung bietet WarGames im Landschaftsdesign: Eine Wüste, die Alpen, die Niederlande, der Ferne Osten, eine Stadt und der Pazifik sind die Schauplätze der Auseinandersetzungen.

Return Fire 2 wird sowohl 3Dfx als auch Software-Grafikbeschleunigung unterstützen.



Feuerkraft voraus!

Begeisterte Action-Spieler werden sich vielleicht noch an die Titel Fire Power und Return Fire erinnern. Prolific Publishing arbeitet zur Zeit mit viel Enthusiasmus am Sequel Return Fire 2, das das altbekannte Capture the Flag-Spielprinzip in zeitgemäßer Form wieder aufgreift. Mit Hilfe von diversen Fahr- und Flugvehikeln (Jeep, Panzer, Helikopter, PT-Boot etc.) macht man sich auf, dem Feind das Handwerk zu legen, und versucht, den Turm zu erobern, in dem sich die gegnerische Fahne befindet. Unterwegs darf man seinen destruktiven Gelüsten (fast) freien Lauf lassen, denn nahezu jedes Element in den dreidimensionalen Landschaften (Wüste, Stadt, Schnee, Dschungel) ist zerstörbar. Ein besonderes Highlight des Programms stellt der Multiplayer-Modus dar, in dem sich bis zu vier Spieler um einen einzigen PC scharen oder sechzehn Teilnehmer im Internet heiße Gefechte austragen. Mehrere verschiedene Spielmodi erlauben dabei sowohl kooperatives als auch kompetitives Vorgehen. Während man im Vorgänger noch aus der Vogelperspektive auf das Geschehen blickte, darf der Spieler im zweiten Teil zwischen 1st- und 3rd- Person-Blickwinkel hin- und herschalten. Technische Gimmicks wie Force Feedback-Unterstützung und 3D-Spatial-Sound machen die actiongeladene Spielerfahrung auf ca. 50 teilweise sehr ausgedehnten Maps auch körperlich spürbar. Return Fire 2 soll im Sommer dieses Jahres auf den Markt kommen.

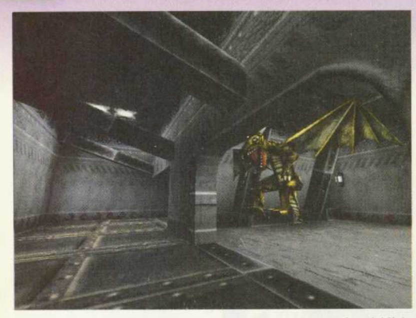
Herbert Aichinger

Bis zu vier Spieler können in Return Fire 2 an einem PC gegeneinander antreten, ohne daß der Rechner dabei „in die Knie" geht.

TOMORROW NEVER DIES

Große Hoffnungen setzen MGM und Electronic Arts in ein James Bond Action-Game von Black Ops Entertainment. Das Spiel soll die Handlung des letzten Bond-Films Tomorrow Never Dies fortsetzen, Einzelheiten hierzu wollten die Entwickler allerdings noch nicht preisgeben. Tomorrow Never Dies gliedert sich in 10 Levels, in denen mehrere verschiedene Engines zum Einsatz kommen. Ausgangspunkt des Agenten-Abenteuers ist eine Schneelandschaft, in der der Held auf Skiern steile Pisten hinunterrast und sich dabei mit verschiedenen Waffen hartnäckiger Gegner erwehrt. Ein Unterwasser-Level erinnert an die Tauchsequenzen aus Tomb Raider, während sich die Indoor-Abschnitte als waschechte 3D-Shooter erweisen. Und was wäre ein James Bond-Spiel außerdem ohne aggressive Autoverfolgungsjagden oder abenteuerliche Fluggeräte...?! Während es in den Levels richtig zur Sache geht, wird in Zwischensequenzen die Story weitererzählt – dabei gibt es selbstverständlich auch ein Wiedersehen mit M, Q und Miss Moneypenny. Tomorrow Never Dies befindet sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium – die Levels, die wir bereits in Augenschein nehmen durften, sollen bis zum Release noch in vielerlei Hinsicht optimiert werden. Als Veröffentlichungstermin wird für Tomorrow Never Dies denn auch erst das vierte Quartal dieses Jahres anvisiert.





Sogar Drachen tummeln sich in Unreal. Manche hätten in Wirklichkeit eine Flügelspannweite von über fünf Metern.



Die klauenbewehrten Skaarj sind keine sonderlich freundlichen Gesellen, auch wenn hier „nur" ein Jäger angreift.

Unreal • 3D-Action

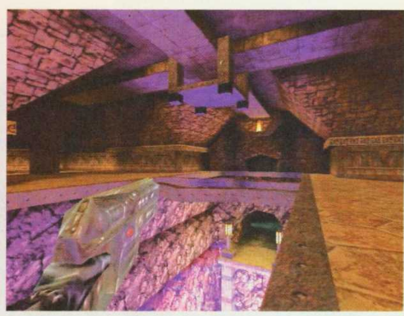
HORRORTRIP

Im Wasser schwimmen munter kleine Fische umher. Am wolkenverhangenen Himmel kreisen Vögelchen. Felswände umrahmen das saftig grüne Tal. Der Planet lebt! Irgendwie herrlich idyllisch. Und so friedlich. Doch der Schein trügt: Denn diese Welt ist nichts für romantisch veranlagte Weicheier mit einem Faible für Wanderungen durch Wiesen und Wälder, die im glitzernden Morgentau erstrahlen...

Eine „dreidimensionale Horrorvision" wollte Entwickler Epic MegaGames mit seinem 3D-Shooter Unreal schaffen. Eine Welt, die mit technischem Fachverstand und künstlerischem Ehrgeiz diabolisch in Szene gesetzt wird. So lautete der Anspruch, als die US-Boys vor zwei Jahren die Arbeit aufnahmen. Bei einer Präsentation der ersten spielbaren Version in München traf PC Action jetzt unter anderem Chefprogrammierer Jay Wilbur und überzeugte sich davon, daß das Genre im Juni tatsächlich um einen Spitzentitel reicher werden könnte.



Halt, Gesichtskontrolle! An diesem Türsteher kommen selbst Helden nicht so einfach vorbei.



Die verschachtelten, unterirdischen Levels bestehen teilweise aus riesigen Räumen. Auf diesem Screenshot ist das von unten nach oben weich verlaufende Farblicht erkennbar.

Unreal handelt von einem interplanetaren Gefangenentransport, der auf einem Planeten notlanden muß. Genaugenommen ist „Absturz" wohl der treffendere Ausdruck, denn als der Spielercharakter – selbst ein Knacki – aus seiner Bewußtlosigkeit erwacht, findet er um sich herum nur getötete Passagiere. Er deckt sich kurzerhand mit Waffen und einer Rüstung ein und macht sich auf die Socken...

Wie Boris Becker

Auf besagtem Planeten leben die Skaarj. Das sind Aliens, die gerade nichts besseres zu tun haben, als die Ureinwohner (Nali) zu unterdrücken und zu jagen. Nebenbei wollen die Fieslinge dem umherirrenden Menschen ans Leder. Von all dem weiß der gute Mann (oder die gute Frau – es darf auch mit einem weiblichen Charakter gespielt werden) anfangs herzlich wenig. Im Stile einer Gruselstory lüftet sich jedoch Geheimnis um Geheimnis. Wie mysteriös sich die Geschichte entwickelt, zeigt sich, wenn der Spieler zum ersten Mal auf einen Außerirdischen trifft: Das Wesen ist nur undeutlich zu erkennen, schleudert dem fremden Besucher ein dreckiges Lachen entgegen und entfleucht. Neben den bösen Skaarj spielen die vierarmigen Nali eine wichtige Rolle. Sie sind neutral: Ist der Spieler friedlich, zeigen sie ihm versteckte Durchgänge und Geheimräume. Andernfalls ist's vorbei mit der Freundschaft. Rund 30 Alien- und Monstergattungen treiben sich in ebenso vielen Levels herum. Die sogenannten Titanen sind z. B., auf die Wirklichkeit übertragen, zehn Meter groß. Interessanterweise soll der Spieler sogar die Möglichkeit haben, sich in ein solches Biest zu verwandeln, wenn er das dazu nötige Artefakt findet. Im Normalfall wird all das Getier mit futuristischen Waffen bekämpft, die jeweils über mindestens zwei Modi verfügen. So schleudern Raketenwerfer wahlweise ein Geschoß oder gleich sechs Projektile auf einmal, wobei dann das Nachladen länger dauert. Die Kreaturen latschen nicht nur durch die Gegend, sondern hängen an Decken, gehen durch Wände oder schwimmen in Gewässern herum und sollen mit einer besonders ausgefeilten KI ausgestattet sein. Manche weichen mit einer Boris Becker-Hechtrolle aus. Andere sind in

KLEINE MONSTERPARADE



Ein Name hält, was er verspricht: Der Titan ist zehn Meter groß und verwendet Helden gerne als Fußbälle. Möglichst meiden!

Die sogenannten Brutes sind strohdumm, aber rund 650 Pfund schwer, mächtig kräftig und mit zwei Riesenknarren bewaffnet.

Nicht alles, was von oben kommt, ist gut: Kraken hängen mit Vorliebe an Decken und denken nur an das Eine: FRESSEN...

Die Kraals sind Assistenz-Jäger der Skaarj. Mit ihrer Waffe greifen sie aus der Distanz an. Im Nahkampf gibt's auch mal Kopfnüsse.

FRAGEN AN EINE IKONE

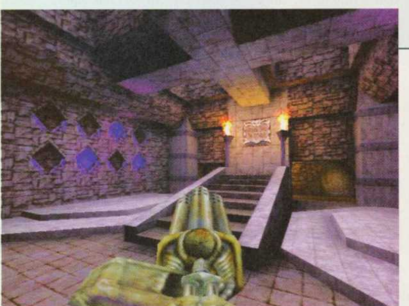
Wie kann es ein weiterer 3D-Shooter schaffen, sich von den zahlreichen anderen Genrekollegen abzuheben? Nun: Da mit Jay Wilbur ein Mitgründer von id Software, also gewissermaßen eine Ikone der Computerspielszene, maßgeblich an Unreal beteiligt ist, dürfen Genrefans auf einen echten Knüller hoffen. PC Action packte bei der Präsentation der ersten spielbaren Version in München die Gelegenheit beim Schopf, um dem „Vater der 3D-Action-Shooter" ein paar Fragen zu stellen.

PC ACTION: *Kannst Du etwas über die Künstliche Intelligenz der Monster sagen?*
Jay Wilbur: Die KI ist so programmiert, daß die Charaktere im Spiel schlau genug sind, um wie ein menschlicher Spieler in einem Deathmatch zu reagieren. Okay, manche Monster sind dumm, attackieren also einfach. Andere aber rennen weg, wenn sie zu starke Verletzungen erlitten haben. Wieder andere kennen den Level-aufbau sehr genau und gehen Dir zunächst mal aus dem Weg, um Dich dann urplötzlich von hinten anzugreifen. Manche haben eine genau Marschroute, folgen den Anweisungen eines Oberbösewichts, flankieren diesen und brechen plötzlich aus, so daß Du plötzlich einen Gegner vor Dir und zwei an jeder Seite hast. Insgesamt läuft die Idee darauf hinaus, ein Einzelspiel so interessant, herausfordernd und spaßig zu machen wie ein Multiplayerspiel. Das ist für die gedacht, die keinen Internetanschluß besitzen oder es vorziehen, eine Story zu erleben und nicht einfach ballernd herumzurennen.

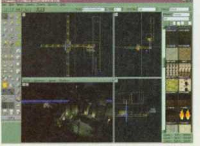
PC ACTION: *Erzähl doch ein bißchen über die 3D-Engine...*
Jay Wilbur: Man könnte von einer 3D-Engine der nächsten Generation sprechen. Tim Sweeny (Gründer von Epic MegaGames, Anm. d. Red.), der die Technologie entwickelt hat, legte Wert auf die größte Detailtreue, die möglich ist. Du findest Orte, wo Feuer brennt, und dieses Feuer wirkt so realistisch, daß Du glaubst, die Hitze spüren zu können, die daraus resultiert. Oder der Nebel: Er ist nicht, wie z. B. einst bei dem Spiel Magic Carpet, dazu da, um die Sichtweite einzuschränken. Es ist richtiger Nebel, der Spieler kann hindurchsehen, aber was er sieht, ist verzerrt. Die Levels betreffend gibt es riesige Areale, die sich im Freien befinden. Du bist also nicht an kleine Räume gebunden. Es existieren gigantische Außenbereiche. Tim Sweeney hat also alles dazu getan, daß seine 3D-Technologie das hat, was andere Spiele nicht erfüllen können.

PC ACTION: *Gibt es noch weitere große Unterschiede zu anderen 3D-Shootern?*
Jay Wilbur: Ich denke, daß es einerseits im Einzelspieler-Modus die KI ist und anderseits die 3D-Engine mit ihrer überlegenen Technologiebasis. Aber nicht nur das. Das Internetspiel z. B. erlaubt es, ein riesiges Universum mit vielen existierenden Unreal-Levels zu nutzen.

PC ACTION: *Was habt Ihr denn für die Zukunft geplant?*
Jay Wilbur: Man kann fast garantieren, daß auf Unreal auch Unreal 2 folgt. Wir denken darüber nach, haben bereits tolle Ideen. Und wir lizensieren die Unreal-Technologie für einige Firmen. Erst jüngst wurde mit ION Storm ein Vertrag gemacht, außerdem arbeiten wir an ein paar internen Projekten. Die Unreal-Technologie wird also für verschiedene andere Spiele verwendet werden. Außerdem grübelt Tim Sweeney bereits darüber nach, was die nächste Generation nach der momentan aktuellen 3D-Engine bringen soll.



Liebe zum Detail ist Trumpf: Die Flammen werfen ihren realistischen Schein an das Gemäuer, und die Runen an der Wand sorgen für ein besonders geheimnisvoll-mystisches Flair.



Mit dem Editor können eigene Levels kreiert werden.



Auch im Wasser ist der Spieler nicht vor Killern sicher.

der Lage, ihre Hände wie Transformer blitzschnell in Schilde umzufunktionieren.

Gänsehaut garantiert

Die Levels sind geprägt von ineinander verschlungenen Türmen, geschwungenen Laufstegen und organischen Strukturen. Naturliebhaber, freut euch: Es gibt auch Szenarien an frischer Luft, die das Auge mit riesigen Weiten verwöhnen. In Außenbereichen finden sich u. a. auch Pflanzen, die heilende Kräfte besitzen. Wer jedoch zu früh erntet, verspürt weniger Wirkung. Der Sound unterstreicht das Horrorambiente mit surrenden Stahlschotten, zischendem Dampf, gequälten Schreien und anderen Gänsehautgeräuschen. Was das Multiplayer-Angebot angeht, hat Epic MegaGames etwas besonderes im Sinn: Im Internet soll ein ganzes Unreal-Universum entstehen. Demnach könnten Spieler nach Lust und Laune durch Türen von Server zu Server wechseln. Was die mögliche Indizierungsgefahr betrifft, hat Jay Wilbur übrigens seine eigene Philosophie. Auf die Frage, was er für die deutsche Version ändern wolle, meint er trocken: „Keine Ahnung. Vielleicht die Ansichten der deutschen Regierung?"

Harald Fränkel

Voraussichtlich:	mind. P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, 3Dfx, Direct3D/SB, MMX		
Multiplayer:	LAN, TCP/IP	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Epic MegaGames/GT Interac.	Erscheint:	Juni 1998

[X] Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150,
wochentags von 13-17 Uhr

Abo-Service Fax-Nummer:
0911/2872-250

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft.

e-Mail: redaktion@pcaction.de

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Kramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Dr. Rainer Cordes,
Christian Geltenpoth

Chefredakteur
Christian Müller

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Bigge

Leitende Redakteur CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Redaktion
Herbert Aichinger, Harald Fränkel

Redaktion Hardware
Thilo Bayer

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Freie Mitarbeiter
Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Peter Gunn (pg), Daniel Kreiss (dk), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Andrea von der Ohe (avo), Florian Weidhase (fw), Stefan Weiß (sw), Frank-Jürgen Wörner (fjw)

Das Inhaltpapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Die PC Action 5/98 erscheint am 15. April 1998

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Martina Hese, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel
© Blizzard

Abonnement
PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 89,- und mit Vollversion DM 179,-.

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
PC Action CD ÖS 690
PC Action Plus ÖS 1.350
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel: 06246-882-0
Fax: 06246-882-5259

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefax: 0911/2872-240

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab Oktober 1997

Telefonkontakt für Anzeigenkunden
(Leserfragen können hier leider nicht beantwortet werden): 0911 -2872-140

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage IV. Quartal 1997 159.149 Exemplare

PC ACTION SPIELETESTS

DIE GOLDENE CD-ROM



Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

DAS TESTURTEIL

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt. Christian M. beschäftigt sich mit Actionspielen und Simulationen. Christian B. läßt kein Sport- oder Rennspiel liegen und vertieft sich in Wi-Sims. Herbert liebt Adventures und Strategiespiele, und Alex scheint als Taktiker geboren und verfaßte und übersetzte bereits einige Rollenspiele. Harald schließlich schnappt sich Sport-, Renn- und Actionspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer „im Genre", d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

UNTER DER LUPE: STARCRAFT



Christian M.:
Schon verblüffend, welche Fortschritte Starcraft in den beiden Entwicklungsjahren gemacht hat. Sicher, es ist immer noch nicht der technologische Overkill, aber was Blizzard an wohlbalanciertem und spannendem Kampagnendesign und motivierenden Multiplayeroptionen aufbietet, sucht seinesgleichen.



Alex:
Strategisch ist Starcraft besonders interessant, weil der übliche Tank Rush zwar möglich, aber nicht die beste Taktik ist. Gerade im Mehrspieler-Modus wird es so sehr lange Zeit Spaß machen. Auch die drei Kampagnen können begeistern. Noch nie habe ich eine so dichte Atmosphäre erlebt.



Christian B.:
Technisch ist Starcraft kein Überflieger, spielerisch aber ein Hit. Die Kampagnen glänzen durch einen perfekt getroffenen Spannungsbogen, das Leveldesign sucht vergeblich seinesgleichen. Auch ich bin wie Herbert eher ein Fantasy-Anhänger, aber wer Echtzeitstrategie mag, muß hier zugreifen.



Herbert:
Während ich seinerzeit Warcraft 2 mit Begeisterung gespielt habe, bleibt mir Starcraft doch irgendwie fremd. Mag Blizzards neuer Vorstoß in Strategiegefilde auch noch so gelungen sein, fühle ich mich trotzdem nach wie vor den Orks eher zugetan als Zergs & Co.

Harald
Normalerweise wirken die üblichen Echtzeit-Strategiespiele auf mich nur geringfügig anziehender als ein Limburger Käse, der – in Alufolie eingewickelt – drei Wochen auf einer Heizung gelegen hat. Ausnahmen wie Age of Empires oder seinerzeit WarCraft 2 bestätigen die Regel. Neu in diese (zugegebenermaßen verhältnismäßig kurze) Liste könnte nun StarCraft rutschen, weil es einerseits für Genrefremdlinge einen einfachen Einstieg bietet und andererseits genügend Spieltiefe besitzt, um langfristig unterhaltsam zu sein. Das einzige, was mich als actionverwöhnten Berufsjugendlichen stört, ist die für heutige Verhältnisse eher bescheidene Grafik.

Starcraft • Echtzeitstrategie

STARSHIP TRO

Zwei Jahre sind vergangen, und zahlreiche Clones und brillante Neuentwicklungen verärgerten und erfreuten seit Warcraft 2 die Echtzeitstrategen. Mit Starcraft feiert Blizzard ein Comeback in einem Genre, in dem es jetzt allerdings von Konkurrenten nur so wimmelt. Sehen Sie selbst, welche Schwerpunkte die Altmeister in ihrer Kreation setzen.

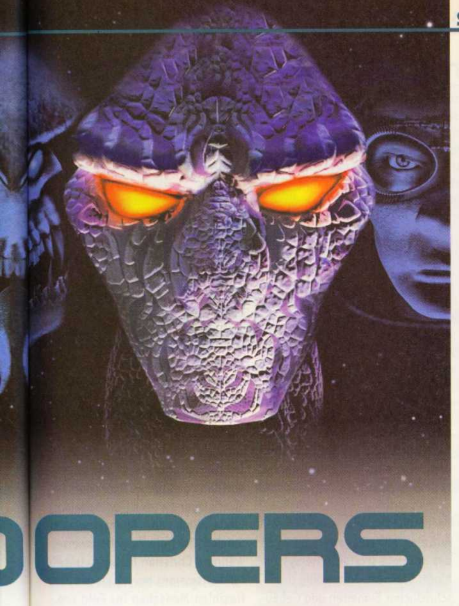
Überbevölkerung und Ressourcenknappheit zwang die Menschheit zu einem außergewöhnlichen Projekt. In riesigen Raumschiffen schickte die Weltregierung 40.000 Gefangene in ein nahes Sonnensystem. Durch mehrere technische Komplikationen verfehlten die Schiffe ihr Ziel und flogen steuerlos in die Galaxis. Sämtliche Daten über ihre Flugroute gingen verloren, als die Schiffe über 60.000 Lichtjahre von der Erde entfernt in einem völlig fremden Sternensystem notlandeten. In relativ kurzer Zeit errichteten die Überlebenden auf den sechs bewohnbaren Planeten Kolonien. Abgesehen von einigen kleineren Kriegen florierten Forschung und Handel. Nahezu gleichzeitig überfielen gleich zwei völlig verschiedene außerirdische Rassen die Menschen. Auf einer Kolonie tauchten erst seltsame insektenartige Monster auf, die den



Ein Dropship der Menschen fliegt auf die Basis der Zergs zu und wird sofort beschossen. Alle Transporter sind jedoch schwer gepanzert.



Auf dem Hausdach haben ein Hoverbike und etliche Infanteristen Stellung bezogen. Angreifende Zergs haben so schlechte Chancen.



Planeten mit Sporen verseuchten und den größten Teil der Bevölkerung töteten oder assimilierten. Noch verheerender war der Angriff der Protoss auf die gleiche Kolonie. In kürzester Zeit löschten sie sämtliches Leben auf dem ganzen Planeten aus. Immerwährende interne Streitigkeiten und gravierender Informationsmangel über die merkwürdigen Aggressoren lassen die Chancen der Menschen im sich ausbreitenden Konflikt schlecht stehen, doch immerhin können sie auf einen starken Verbündeten zurückgreifen: auf Sie!

Militärisches Genie gesucht

In Starcraft hat der Spieler freie Wahl zwischen den drei Rassen der Menschen, Zergs und Protoss. Für maximale Spannung und Spielbarkeit sollte man die drei Kampagnen in der eben genannten Reihenfolge bewältigen. Die ersten Missionen der Menschen sind etwas leichter und dienen zugleich als Tutorial, das an sich gar nicht nötig ist. Egal welches klassische Echtzeitstrategiespiel Sie schon kennen, auch in Starcraft finden Sie sich spielend zurecht. Als absoluter Neueinsteiger bereitet das Tutorial schnell und effektiv den Spieler auf kommende Herausforderungen vor. Blizzard hat einfach wieder auf die bekannte Warcraft-Steuerung zurückgegriffen, d. h. sämtliche Einheiten werden mit der linken Maustaste angewählt. Ein Klick auf die rechte Maustaste gibt ein Ziel vor, zu dem sich die Einheit bewegt bzw. auf das sie feuert. Spezielle Kommandos funktionieren entweder über Hotkeys oder kleine Icons, die mit der linken Maustaste ausgelöst werden. Mit bereits universellen Tastaturkommandos legt man Gruppen fest bzw. wählt und zentriert diese auf dem Bildschirm. Nach kürzester Zeit geht einem die Steuerung (wieder) in Fleisch und Blut über, und die besonderen Taktiken von Starcraft lassen sich im Detail studieren. Im Spiel enthalten ist eine große Ansammlung nützlicher Tips, die in fast jeder Situation eine hilfreiche Unterstützung darstellen. Wann immer eine Mission besonders schwierig oder gar unlösbar erscheint, findet sich ziemlich sicher in dieser Online-Hilfe der passende Ratschlag. Auf diese Weise lernt der Spieler Starcraft kennen, wobei Frustrationen durch den teilweise knackigen Schwierigkeitsgrad weitgehend ausbleiben. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen im Genre bleibt dem Spieler fast immer genügend Zeit, eine bestimmte Lage wahrzunehmen und sich dementsprechend zu verhalten. Unfaire Überraschungen sind selten. Zwar greift der Computergegner im Laufe des Spiels zu immer gemeineren Tricks, aber es besteht eine gute Möglichkeit, sich darauf vorzubereiten.

Hintergründig

Zwischen und teilweise sogar während der Missionen verdichtet sich die Story zu einem spannenden Gesamtwerk, mal anhand von gerenderten Zwischensequenzen erzählt, dann wieder mit Hilfe von kleinen Breaks direkt mit der Spiel-Engine weitergesponnen. An einigen Punkten kann der Spieler sogar selbst entscheiden, in welche Richtung er sein Volk führen will. So sind zeitweilige Bündnisse verfeindeter Gruppierungen innerhalb einer Rasse und sogar zwischen Menschen und Protoss möglich. Hierbei ist die Entwicklung bei weitem nicht linear oder berechenbar. Nach jeder einzelnen Mission wohnt der Spielcharakter virtuell einer Videokonferenz

GEMAUSERT

Erstaunlich, wie sich Blizzards Starcraft vom anfänglich häßlichen Entlein zu einem auch grafisch imposanten Werk gemausert hat. Noch der BattleNet-Test im Januar konnte optisch kaum überzeugen. Während die letzte Fassung voll dem technischen Stand entspricht, erinnerte die grafische Qualität der Battle.Net-Beta am ehesten an das zwei Jahre alte Warcraft. Einen ähnlich großen Entwicklungssprung gab es vorher nur zwischen der erstmals vorgestellten Version auf der E3 vor fast zwei Jahren und der BattleNet-Beta.







Von oben nach unten: einer der ersten Screenshots von der E3´96, die BattleNet-Beta und die aktuelle Version im Vergleich.

In den Missionen ohne Basis kommt es auf jeden Mann an. Diese Infanteristen sind mit Flammenwerfern und Gauss-Gewehren bewaffnet.



Unter den Angriffen dieser Horde von Zergs explodiert das Gebäude. Das Hoverbike links oben kann alleine auch nichts unternehmen.



Infanteristen sind sehr stark. Speziell die Menschen können darauf nicht verzichten, falls sie eine stationäre Verteidigung bauen wollen.

wichtiger Vorgesetzter oder Informanten bei. So wird ein Teil der Story geschickt ins Spiel eingebunden, und im Anschluß erhält der Spieler gleich die Zielvorgaben für die nächste Mission. Parallel dazu präsentiert sich auch das Design der einzelnen Levels als extrem abwechslungsreich. Unterschiedlichste Zielvorgaben, Aufträge unter Zeitdruck und Missionen ohne Basis oder mit nur knappen Ressourcen erfordern jeweils eine völlig andere Vorgehensweise. Dazu kommen immer stärkere Gegner mit neuen, bisher unbekannten Einheiten, über die – abgesehen vom Handbuch – keine Informationen vorliegen. Trotzdem ist Starcraft nicht hektisch oder verlangt Unmögliches vom Spieler. In den wenigsten Fällen ist Speichern oder Neustart einer Mission nötig. Eine derart ausgewogene und motivierende Kampagnengestaltung ließ sich gerade bei den letzten Veröffentlichungen im Genre vermissen, hier spielt Blizzard seine gesammelte Erfahrung und Brillanz im Genre perfekt aus. Einfach klasse!

Partikular

Äußerst bemerkenswert ist auch das gesamte strategische System hinter Starcraft. Trotz völlig unterschiedlicher Einheiten und Gebäude sowie völlig anderer Bauweisen und Taktiken der einzelnen Rassen sind sie sowohl etwa gleich stark als auch mit einer ähnlichen Vielzahl an Möglichkeiten ausstaffiert, also in jeder Beziehung ebenbürtige Gegner. Besonders im Multiplayer-Betrieb entscheidet letztendlich der Charakter des Spielers über die Vorgehensweise. Während Christian Müller in unseren Testsessions bevorzugt mit den flexiblen Menschen ins Feld zog, erkürte Christian Bigge die chaotischen Zergs als seine Lieblingsras-

TRUPPENAUFMARSCH

Sämtliche Truppenarten der Protoss sollen hier exemplarisch für die Einheitenvielfalt von Starcraft stehen. Blizzard legte großen Wert auf ausgewogene und spezialisierte Fähigkeiten der einzelnen Krieger. Das ganze System funktioniert nach dem Stein-Schere-Blatt-System. Ein schwerer Panzer besiegt mühelos einfache Infanteristen, die dafür Lufteinheiten angreifen und abschießen. Letztere wiederum gewinnen ohne Treffer eine Schlacht gegen schwere Panzer, die ihnen wehrlos ausgeliefert sind. Im Gegensatz zu den meisten anderen Echtzeit-Strategiespielen bringt es also in Starcraft wirklich einen großen Vorteil, mehr als einen Truppentyp zu produzieren. Der sogenannte Tank Rush bleibt, wenn er überraschend kommt, trotzdem eine gute Strategie.


Sonde


Berserker


Dragoner


Hoher Templer


Archon


Räuber


Scout


Shuttle


Arbiter


Träger


Beobachter

Einheit	Aufgabe	Waffe	leicht zu besiegen mit	Besonderes	Luft/Boden	zur Produktion benötigt
Sonde	Ressourcen-Sammler	Partikel-Strahl	allen Kampfeinheiten	Keine Kampfeinheit	Boden	Nexus
Berserker	Nahkämpfer	Psi-Klingen	Lufteinheiten	Keine Fernwaffen	Boden	Warp-Knoten
Dragoner	Fernkämpfer	Phasendisruptor	Bodeneinheiten	Schwaches Allroundtalent	Boden	Warp-Knoten, Kybernetik-Kern
Hoher Templer	Psi-Krieger	Psi-Angriff	Bodeneinheiten	Schwach im Nahmkampf	Boden	Zitadelle von Adun, Templer-Archive
Archon	Nahkämpfer	Psi-Schockwelle	EMP-Schockwellen	Extrem starkes Schild	Boden	Zitadelle von Adun, Templer-Archive, Archon beschwören-Upgrade
Räuber	Artillerie	Scarab-Drohnen	Lufteinheiten	Scarabproduktion	Boden	Roboterfabrik, Roboter-Supportdock
Scout	Jäger	Photonenblaster	AA-Waffen	Schwache Luft-Boden-Waffe	Luft	Raumportal
Shuttle	Transporter	–	AA-Waffen, Jägern	Transport von 2-8 Einheiten	Luft	Roboterfabrik
Arbiter	Tarneinheit	Phasendisruptor	AA-Waffen, Jägern	Tarnt eigene Einheiten	Luft	Zitadelle von Adun, Templer-Archive, Raumportal, Arbiter-Tribunal
Träger	Kommandoschiff	Interceptors	AA-Waffen	Abfangjägerproduktion	Luft	Zitadelle von Adun, Templer-Archive, Raumportal, Flottensignalgeber
Beobachter	Aufklärer	–	AA-Waffen, Jägern	Entdeckt getarnte Einheiten	Luft	Roboterfabrik, Observatorium

Einige Einheiten verfügen zusätzlich zu ihren normalen Eigenschaften noch über Spezialfähigkeiten. Dazu gehören bei den Protoss natürlich die Hohen Templer und die Arbiter. Unter den Energieleisten für Lebenskraft und Schildstärke steht die Psi-Kraft. Ähnlich wie schon in Warcraft die Priester und Magier können diese Truppen hin und wieder ihre übersinnlichen Kräfte einsetzen. Der Arbiter schützt nicht nur alle freundlichen Einheiten in der Nähe vor bösen Blicken, sondern kann Gegner in einem Stasis-Feld einschließen oder eigene Einheiten zu sich teleportieren. Absolut neu im Genre ist die Möglichkeit, Einheiten in eine neue zu verwandeln. Aus zwei Hohen Templern wird so zum Beispiel ein Archon.

se. Am besten sind sowieso die logisch geordneten und organisierten Protoss (Anm. von Alexander Geltenpoth). Merken Sie etwas? Gewisse Spielweisen und Vorlieben des Spielers machen bestimmte Rassen interessanter. Was nicht heißen soll, daß die anderen zwei Kampagnen im Einzelspieler-Modus für den jeweiligen Spieler langweilig sind. Ganz im Gegenteil, denn so lassen sich Erfahrungen über Stärken und Schwächen sammeln, was sich in Multiplayer-Matches, zum Beispiel über das BattleNet, auszahlt. Wegen der glänzend ausbalancierten Rassen fesselt aber gerade der Mehrspieler-Modus extrem lange vor den Computer. Schließlich sorgen die Völker hier für mehr Abwechslung als zum Beispiel Griechen, Ägypter und Babylonier in Age of Empire oder Total Annihilations Arm und Core oder sogar die Alliierten und Sowjets von Alarmstufe Rot.

Übersteiger

Die ersten Echtzeit-Strategiespiele beinhalteten hauptsächlich Boden- und nur wenig Lufteinheiten. In Warcraft 2 und Alarmstufe Rot komplettierten die hinzukommenden Schiffe den Militärapparat zu den drei bekannten Typen Heer, Luftwaffe und Marine, wobei schon immer der Schwerpunkt auf Infanteristen und Panzern lag. In dieser Beziehung ist Starcraft an und für sich ein Rückschritt. Nur noch Boden- und Lufteinheiten treten zu nahezu gleichen Teilen auf. Von einer inhaltlichen Verarmung oder gar seichterer strategischer Herausforderung kann allerdings keine Rede sein. Die Unterschiede zwischen Boden- und Lufteinheiten reichen völlig aus, um Feldherren, die nur auf einen Truppentyp setzen, zu bestrafen. Zudem sorgen Spezialfähigkeiten wie zum Beispiel „Tarnung", „Psi-Sturm", „Eingraben" oder die „EMP Schockwelle" für nette Überraschungen, Abwechslung und zusätzliche strategische Tiefe. Grundsätzlich ist das System trotzdem einfacher, was sich auf die Steuerung und Spielbarkeit deutlich positiv auswirkt. Ähnlich verhält es sich mit dem Ressourcen-Management. Kristalle und Vespene Gas treten an die Stelle von Warcrafts Gold und Öl. Ein dritter Rohstoff existiert nicht. Kristalle werden direkt aus bestehenden Formationen abgebaut. Um die Vespene Geysire zu nutzen, benötigt man auf den Schloten erst eine Raffinerie. Beide Ressourcen transportieren die „Bauern" zunächst in das „Hauptquartier", dann lassen sie sich anschließend global verbrauchen. Desweiteren limitieren spezielle Gebäude bzw. bei den Zergs besondere Einheiten, ähnlich den Farmen Warcrafts, die maximale Gesamtanzahl der Truppen. Um der Stärke und Wertigkeit verschiedener Einheiten

KONSTRUKTIONSMEISTERSCHAFT

Jede der drei Rassen verfügt nicht nur über komplett unterschiedliche Gebäude, sondern verwendet auch andere Konstruktionsverfahren. Protoss öffnen einfach ein Portal und beamen das Gebäude aus ihrer Heimatwelt her, und Zergs suchen sich eine hübsche Stelle auf dem wuchernden Nährboden in der Nähe anderer stationärer Zergs und beginnen zu wachsen. Nur die Menschen bevorzugen konventionelle Baumethoden. Allerdings lassen sich einige der Konstrukte anschließend noch zu einem anderen Punkt auf dem Spielfeld bewegen. Solange die Basisteile jedoch in der Luft zu ihrem neuen Stützpunkt fliegen, können sie nicht ihre Funktion erfüllen. Sämtliche Gebäude der Menschen sollen wieder das breite Spektrum der Baumöglichkeiten aller Rassen in Starcraft aufzeigen.

Versorgungsdepot | Kommandozentrale | Vespin-Raffinerie | Kaserne | Werkstatt | Bunker | Akademie | Fabrik | Raketenturm

Gebäude	Aufgabe	Upgrades	Mobil/Stationär	Produziert
Versorgungsdepot	Nachschub	–	Stationär	Maximale Einheitenzahl
Kommandozentrale	Sammelstation	–	Mobil	SCV
Vespin-Raffinerie	Vespene-Geysir nutzen	–	Stationär	Vespene Gas
Kaserne	Einheitenproduktion	–	Mobil	Infanterie
Werkstatt	Upgrades für Infanterie	Waffen/Panzerung-Upgrade	Mobil	–
Bunker	Schutz für Infanterie	–	Stationär	–
Akademie	Upgrades für Infanterie	Waffen-Upgrade und Stimpack	Stationär	–
Fabrik	Einheitenproduktion	–	Mobil	Bodenfahrzeuge
Raketenturm	Luftabwehr, Überwachung	–	Sationär	–
ComSat-Station	Command Center-Zusatz	–	Stationär	–
Maschinendock	Factory-Zusatz	Siege Tank/Vulture-Upgrade	Stationär	–
Raumhafen	Einheitenproduktion	–	Mobil	Lufteinheiten
Waffenlager	Upgrades Fahrzeuge/Lufteinheiten	Waffen/Panzerung-Upgrades	Stationär	–
Wissenschaftliches Institut	Forschung	Explorer Science Vessel-Upgrades	Mobil	–
Kontrollturm	Starport-Zusatz	Wraith-Upgrade	Stationär	–
Physiklabor	Science Facility-Zusatz	Wraith/Battlecruiser-Upgrades	Stationär	–
Geheimdienstzentrum	Science Facility-Zusatz	Ghost-Upgrades	Stationär	–
Nuklearsilo	Command Center-Zusatz	–	Stationär	Atomraketen

ComSat-Station | Maschinendock | Raumhafen | Waffenlager | Wissenschaftl. Institut | Kontrollturm | Physiklabor | Geheimdienstzentrum | Nuklearsilo



Ein ganzes Rudel Tarnkappenjäger vom Typ „Wraith" nimmt eine feindliche Basis von Menschen aufs Korn. Der Zusatzteil brennt schon.





Sie erhalten neue Instruktionen für die nächste Mission.



Zu Terranern, Zergs und Protoss steht eine Kampagne zur Auswahl.



Kombinierte Verbände aus Boden- und Lufteinheiten sind effektiver.

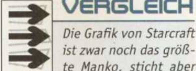


Protoss teleportieren einfach ihre Gebäude in die Mission. Links erscheint gerade ein Pylon, während die Drohne längst weiterarbeitet.

gerecht zu werden, beanspruchen kleine und schwache Einheiten, wie beispielsweise einfache Infanteristen, weniger Ressourcen aus diesem Pool.

Zahn der Zeit

Total Annihilation, Myth und jetzt Dark Omen zeigen deutlich, wo die grafische Zukunft der Echtzeitstrategie liegt. Zu den neuen Bestandteilen gehört 3D-Terrain und eine frei bewegliche 3D-Engine ebenso wie echte 3D-Einheiten. Diese Elemente gehören allerdings zur Kategorie „optische Kosmetik" und spielen strategisch fast keine Rolle. Starcraft bedient spielerisch auf jeden Fall höhere Ansprüche, dennoch wird der eine oder andere Spieler vielleicht ungern auf den gewohnten Augenschmaus verzichten. Denn trotz guter, wenn auch nicht ganz weicher Animationen, realistischer Explosionen und abwechslungsreicher Hintergründe gehört die Grafik von Starcraft keineswegs zur Spitzenklasse. Daran ist zum Teil die mittlerweile schon



VERGLEICH

Die Grafik von Starcraft ist zwar noch das größte Manko, sticht aber immer noch Dark Reign aus. Kaum ein Echtzeit-Strategiespiel konnte eine so dichte Atmosphäre wie Alarmstufe Rot generieren. Doch selbst diese Hürde hat Blizzards Werk genommen und ausgebaut. Natürlich kann sich Starcraft nicht ohne 3D-Terrain und animierte 3D-Einheiten mit der Grafik von Total Annihilation messen, aber in jedem anderen Punkt behält es die Oberhand. Besonders die liebevoll gestaltete Story fehlt einem bei Total Annihilation einfach. Das Missionen- und Kampagnendesign ist schließlich sogar dem von Age of Empire überlegen. Starcraft bietet hier enorm viel Abwechslung und nutzt sämtliche Möglichkeiten des Konzepts auch im Einspieler-Modus konsequent aus.

Spiel	Wertung
Starcraft	
Age of Empire	89%
Total Annihilation	86%
C&C Alarmstufe Rot	86%
Dark Reign	84%

leicht dürftige Maximalauflösung von 640x480 Pixeln schuld. Auch wenn die Grafikqualität Starcraft nicht auszeichnet, so behindert sie zumindest weder Atmosphäre noch Spielspaß. Wie von Blizzard gewohnt, verbucht die Sprachausgabe der von uns getesteten englischen Version dagegen wieder Pluspunkte. Egal ob die militärisch knappen Menschenkommandos, das tiefe Zischen der Zergs oder das ätzende Grunzen der Protoss – hier kommt einfach Atmosphäre 'rüber. Ob die deutsche Übersetzung wieder so gut wird wie in Warcraft 2, bleibt noch abzuwarten. Soundeffekte und Hintergrundmusik sind geschickt in das Geschehen eingebunden und vertiefen das Spielerlebnis deutlich.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

» Blizzard hat es wieder einmal geschafft, gegen alle Zweifel und Skepsis ein phantastisches Spiel zu zaubern. Drei Kampagnen mit über 30 Missionen bieten ein abwechslungsreiches Design, eine hervorragende Story und strategische Herausforderungen, die Starcraft zu einem exzellenten Spielerlebnis machen. Danach stehen immer noch der Multiplayer-Modus im BattleNet oder Netzwerkduelle mit bis zu acht Spielern zur Verfügung. Der komfortable Karten-, Missionen- und Kampagnen-Editor dürfte in kürzester Zeit für zahllose Starcraft-Szenarios sorgen, die frei erhältlich sind. Solange Motivation vorhanden ist, verspricht Starcraft also nahezu unbegrenzten Spielspaß. Kurz gesagt, gibt es nur zwei Gründe, Starcraft nicht selbst zu spielen. Sie müßten schon das ganze Genre verschmähen oder eine extreme Abneigung gegen Science Fiction haben. Auch wenn wir hier noch keine Spielspaßwertung nennen können, haben wir Starcraft zu unserem Test des Monats gemacht, und Sie können davon ausgehen, daß ihm der zugewiesene Platz im Vergleichskasten auch gebührt. «

KOMMENTAR

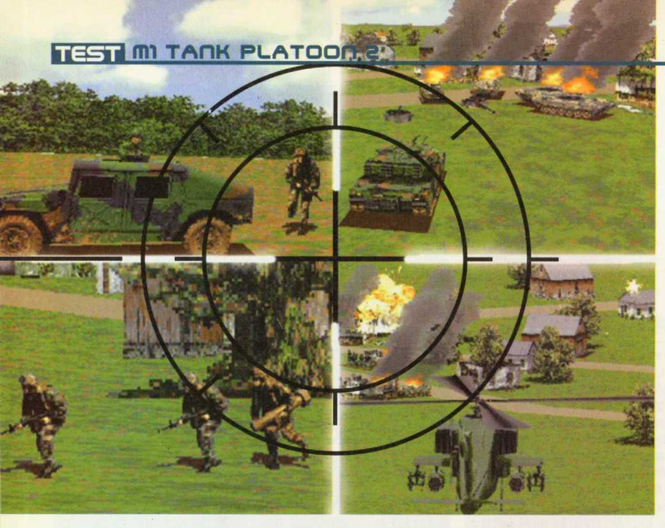
» Wow, Blizzard! Ich muß zugeben, nach den im Vorfeld gezeigten Versionen habe ich wirklich nicht mehr an einen Überflieger geglaubt. Tatsächlich vermag die Technik dem verwöhnten Auge auch keine Freudentränen mehr zu entlocken, was aber in Starcraft an strategischem Tiefgang, Spielatmosphäre und Abwechslung steckt, steckt die gesamte Konkurrenz locker in die Tasche. Mir ist übrigens absolut nicht klar, warum man uns dann doch noch untersagte, die uns vorliegende „99%-Version" (O-Ton Sierra) mit einer Wertungszahl zu versehen, schließlich lief das Ding bis auf zwei Minibugs perfekt. Sollten Sie Starcraft also in Kürze bei Ihrem Händler entdecken, schlagen Sie schnell zu, bei diesem Spiel sind Lieferengpässe wohl vorprogrammiert. «



Mindestens:	P60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Internetzugang		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	600 MB/80 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Blizzard/Cendant	Veröffentlichung:	März 1998
Grafik: 84%	Sound: 91%	Genre:	Echtzeitstrategie

Dieser Test beruht auf einer 99%-Beta. Die Spielspaß-Wertung erfolgt anhand der fertigen Verkaufsversion

» Typisch Blizzard: eine meisterhafte Inszenierung «



M1 Tank Platoon 2 • Panzersimulation

MITTENDRIN



Nur wenige PC-Spiele produzieren eine Spielmotivation, die über mehrere Monate anhält. MicroProses M1 Tank Platoon aus dem Jahr 1989 war so ein Computerspiel. Trotzdem mußte fast ein ganzes Jahrzehnt vergehen, bis wieder eine Panzersimulation mit ähnlicher Anziehungskraft entwickelt werden konnte.

M1 Tank Platoon war seinerzeit wegweisend für das Simulationsgenre und verfügte über Echtzeitstrategie-Elemente, bevor irgend jemand sich Dune 2, Warcraft oder Command & Conquer überhaupt vorstellen konnte. Nach zwei Jahren Entwicklungszeit veröffentlicht MicroProse Ende März den offiziellen Nachfolger. In der Rolle eines Platoon Commanders der amerikanischen Landstreitkräfte können Sie verschiedene Landgefechts-Szenarien hautnah miterleben. M1TP2 bietet insgesamt sechs Kampagnen, wovon eine als Tutorial in Fort Knox und dem Training Center in Fort Irvine dient. Jeder der fünf folgenden Großeinsätze (Polen, Moldavien, Sibirien, Persischer Golf, Libyen) versetzt Sie dann in eine andere Krisenregion der Erde und konfrontiert Sie mit neuen Landschaftsgegebenheiten und gegnerischen Fähigkeiten. Das Tutorial besteht aus einer Reihe von Videosequenzen und einfachen Missionen, die Sie mit den grundlegenden Funktions- und taktischen Vorgehensweisen vertraut machen. Ihre Karriere starten Sie als Junior Officer, der nach den morgendlichen Lagebesprechungen noch kaum Einflußmöglichkeit darauf hat, wo und wie seine Einheit eingesetzt wird.

Kommandoaufgaben

Einmal im Kommandositz des M1 Abrams-Panzers Platz genommen, sind Sie in der Lage, über die taktische Hauptkarte jedem Fahrzeug oder Panzergrenadier unter Ihrem Kommando Befehle zu erteilen. Hier werden Weg- und Angriffspunkte gesetzt sowie Aggressivitätslevel, Geschwindigkeit und Formationen eingestellt. In den vier Panzern Ihres Platoons können Sie bei Bedarf sogar Platz nehmen. Nach einem Gefecht entscheiden Sie, welcher Ihrer 16 Männer befördert, ausgezeichnet oder versetzt wird. Den eigenen Panzern können Namen gegeben werden, einige Bataillone stehen frei zur Wahl. Bei Verwundungen oder Verlusten müssen Sie auch neue Mitglieder in Ihr Team integrieren. Während der gesamten Kampagne steuert der PC den Gefechtsverlauf, auf den der Ausgang der Spielermissionen entscheidenden Einfluß hat. Jede neue Mission wird auf Grundlage der vorangegangenen Ergebnisse neu berechnet. Anders als in anderen Kampagnensystemen treffen die verfeindeten Parteien ihre Entscheidungen aber unabhängig voneinander. Wenn Sie einen Angriff auf eine Stellung befehlen, muß das nicht bedeuten, daß die KI diese mit aller Macht verteidigt. Vielleicht startet der Gegner sogar an anderer Stelle selbst eine Offensive gegen Sie. Nach Aussagen des Designers Tim Goodlett gibt es daher keine feste Zahl an Missionen innerhalb einer Kampagne. Spielererfolge, Verluste und Truppenbewegungen steuern deren Dauer und Verlauf.



Die Soldaten Ihrer Einheit können befördert oder versetzt werden.

Aufwendige Realisation

In M1TP2 wurden über 90 Waffensysteme berücksichtigt. Über ein Dutzend Helikopter und Jets sowie zahlreiche Bodenfahrzeuge zeichnen ein überaus realistisches Gefechtsbild. Neben dem Abrams-Panzer M1 finden sich Spähpanzer, Raketenwerfer, Jeeps, ja sogar britische und deutsche Panzer wurden gemäß der NATO-Doktrin berücksichtigt. Alle Fahr- und Flugzeuge sind dabei vollständig animiert. Sie hinterlassen Spuren, feuern Waffen ab oder aber bewegen die Geschützeinrichtungen.

VERGLEICH

Digitale Panzergefechte sind ein eher selten bedientes Untergenre in der Simulationsfamilie. In den letzten Jahren hat lediglich NovaLogics Armored Fist-Serie mit diesem Thema von sich reden gemacht, allerdings mit sehr Arcade-lastiger Note. Interactive Magics iM1A2 Abrams mangelte es Mitte letzten Jahres aufgrund technischer Defizite an Realitätsnähe, die MicroProses M1TP2 nun auf den Genrethron katapultiert.

M1 Tank Platoon 2	*88%*
Armored Fist 2	*83%*
iM1A2 Abrams	*40%*



V-Formation: In der kuwaitischen Wüste nimmt ein M1-Platoon auf Ihren Befehl hin feindliche Stellungen unter Beschuß.

Sogar einzelne Panzergrenadiere und Infanteriesoldaten, die auf Befehl aus den Heckklappen ihrer Schützenpanzer klettern, werden dargestellt. Selbst sie sind bewaffnet, verfügen über ein gewisses Maß an KI und sind über die Hauptkarte steuerbar. Allein die Vielfalt der eingebunden Truppengattungen und Einheiten läßt den Schluß zu, daß MicroProse an einem großen „virtual battlefield" arbeitet, in dem zukünftig unterschiedliche Simulationen zusammenstoßen und von dem M1TP2 bereits ein Teil sein könnte.

Sinnes-Schauspiel

Die Grafik-Engine verfügt über Software-, Direct 3D- oder Glide-Modi, wobei Alpha-Blending auch abschaltbar ist. In der niedrigen Detailstufe wird die Zahl der Umgebungsobjekte verringert. Unter der Hardwarebeschleunigung wirkt M1TP2 zwar nicht so detailliert und spektakulär wie beispielsweise bei Origins Longbow 2, zeichnet aber das bisher realistischste Bild eines Landkrieges. Unter Glide wirkt die Topographie noch etwas weicher und die Objekte etwas schärfer als unter Direct 3D. Natürlich liegt auf gleichen Systemen auch die Framerate deutlich höher. Aber selbst die reine Software-Engine erzielt verblüffende Ergebnisse, eine CPU jenseits der 200er-Marke vorausgesetzt. Von ähnlicher Qualität zeigt sich die Soundausgabe. Neben der obligatorischen Marschmusik im Hintergrund besticht vor allem die Authentizität der Soundkulisse (soweit man dies beurteilen kann, Anm. d. Red.). Besonders in hitzigen Situationen vermischen sich zahlreiche Funkmeldungen mit ohrenbetäubendem Gefechtslärm. Schade, daß die Soundsamples dabei nicht von allererster Qualität sind und ein leichtes Rauschen vernehmen lassen. In Sachen Multiplayer offeriert M1TP2 vielversprechende Optionen. Neben dem Head-to-Head-Spiel via Modem oder Internet können fünf Teilnehmer via LAN ein Gefecht besonderer Art inszenieren. Vier Spieler repräsentieren die Mitglieder eines Abrams-Platoons, während der fünfte als Platoon Commander der Feindseite fungiert.

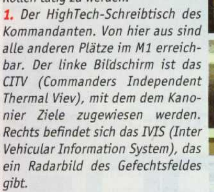
Christian Müller

KOMMENTAR

» Zu Militärsimulationen mag man stehen, wie man will, aber dies ist ein tolles Stück Spiele-Entwicklung. Für Zwischendurchspieler ist die komplexe Panzersim aber nur bedingt geeignet. Deswegen hätte ich mir auch ein hilfreicheres, vielleicht sogar interaktives Tutorial gewünscht (s. Longbow 2 oder F/18 A Korea). Auch der Karriereverlauf hätte etwas motivierender ausgeschmückt werden können. Für Interessierte aber gibt's reichlich Beschäftigung. Strategiespieler können die Kampagnen nur über die Hauptkarte absolvieren. Actionfans steigen einfach in den Sessel des Richtschützen und halten drauf, während die Simulationsanhänger als Platoon Commander oder Kanonier Panzerluft pur schnuppern können. Bleibt zu hoffen, daß niemand mehr solche kriegerischen Auseinandersetzungen am eigenen Leib erfahren muß, denn M1TP2 gibt eine sehr gute Vorstellung davon, daß dies nicht so unterhaltsam wäre, wie es am PC ist. «

DER PLATOON COMMANDER

Der Arbeitsplatz des Panzerkommandanten befindet sich im Bauch der stählernen Kampfmaschine. Mit ihm sitzen drei weitere Soldaten im M1 (Fahrer, Kanonier und Ladeschütze), deren Plätze und Aufgaben er bei Bedarf selbst übernehmen kann. Als Platoon Commander steht es dem Spieler sogar frei, in jedem der vier M1-Panzer in diesen Rollen tätig zu werden.



1. Der HighTech-Schreibtisch des Kommandanten. Von hier aus sind alle anderen Plätze im M1 erreichbar. Der linke Bildschirm ist das CITV (Commanders Independent Thermal Viev), mit dem dem Kanonier Ziele zugewiesen werden. Rechts befindet sich das IVIS (Inter Vehicular Information System), das ein Radarbild des Gefechtsfeldes gibt.

2. Im Vollbild-Modus dient das IVIS als taktische Hauptkarte, in der alle unter eigenem Kommando stehenden Einheiten befehligt werden können.

3. Wenig Sicht und eigentlich ziemlich unpraktikabel. Wollen Sie Ihren Panzer steuern, wechseln Sie lieber in den Modus der Verfolgerkam.

4. Aus einer Luke am Geschützturm hat der Richtschütze freie Rundumsicht. An seinem Maschinengewehr nimmt er kleinere Bodeneinheiten und die Flugzeuge unter Beschuß.

5. Dem Kanonier stehen unterschiedliche Sicht-Modi zur Verfügung. Ein per Laser anvisiertes Ziel ist dann schnell ein Opfer der panzerbrechenden Granaten.





Explosionen sind leider pixelig.



Die Grenadiere beziehen Stellung.

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Empfohlen:	P233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx
Technik:	SVGA, Direct3D, 3DFX/SB, CD-Audio
Multiplayer:	5-Sp. LAN und TCP/IP, 2 Sp. Modem, seriell
Handbuch:	deutsch
Sprache:	englisch
CD/HD:	452 MB/154 MB
Preis:	ca. DM 120,-
Hersteller:	MicroProse
Veröffentlichung:	27.März
Grafik:	85%
Sound:	83%
Genre:	Simulation

87% Einzelspiel

89% Multiplayer



» Die realistischste Panzer- und Landgefechtssimulation «

Battlezone • Action-Strategie

MOND-SÜCHTIG

Wir schreiben das Jahr 1969. Neil Armstrong hat gerade artig sein „Kleiner Schritt für mich, großer für die Menschheit"-Sprüchlein durch den Äther gefunkt, ein USA-Fähnchen in den staubigen Boden des Mondes gestopft und ist als erster Mensch ein bißchen auf dem Himmelskörper herumspaziert. Friede, Freude, Eierkuchen. So ist es jedenfalls in den Geschichtsbüchern zu lesen. Laut Battlezone war alles ganz anders...



Im fortgeschrittenen Spiel muß der Hobby-Feldherr seine Einheiten auch auf Alien-Gebäude hetzen und diese ausschalten. Eine schlagkräftige Truppe ist für dieses Vorhaben unbedingt Pflicht.

In Wirklichkeit, das erzählt die Story des Action-Strategicals Battlezone, war Armstrongs großer Auftritt Anno 1969 ein inszeniertes Medienspektakel, um die Erdenbewohner von den tatsächlichen Geschehnissen abzulenken. Denn eigentlich turnen Amerikaner und Sowjets schon länger auf dem Mond herum. Und schlagen sich mit allerlei Kriegsgerät kräftig die Köpfe ein, um an ein außerirdisches Metall zu kommen. Von diesem Edelblech versprechen sich beide Parteien einen Technologievorsprung. Hier setzt der Auftrag des Spielers ein, der wahlweise als amerikanischer (18 Missionen) oder russischer Befehlshaber (acht Missionen) die Geschicke seiner Trup-

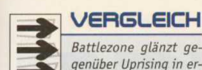
SUCHEN & SAMMELN

1

2

3

Hier ein Beispiel, wie eine Mission bei Battlezone ablaufen kann. Aufgabe ist es, eine Basis zu errichten und ein außerirdisches Artefakt zu suchen und zu sichern. Der Bau des Stützpunktes ist fast immer notwendiger Bestandteil der Szenarios. Zunächst wird der Recycler zur Energiegewinnung auf einem Geysir plaziert. Anschließend läßt der Spieler Sammler konstruieren, die Schrott herbeischaffen. Mit dieser Ressource können u. a. Geschütztürme hergestellt werden, die als Verteidigungsanlagen für den wehrlosen Recycler dienen. Wenn das Lager steht, geht's erst richtig los. Der Spieler gibt dem Recycler den Auftrag, einen Transporter zu bauen (1). Dieser soll außerdem von einigen Panzern beschützt werden, also wird noch ein wenig herumgebastelt. Wie sich herausstellt, war die Entscheidung, Kampffahrzeuge zu fabrizieren, eine glänzende Idee – der Konvoi wird während seiner Suche nach dem Artefakt attackiert (2). Ist der Feind abgeschmettert und das Objekt der Begierde gefunden, muß man dem Transporter lediglich noch mitteilen, daß er das gute Stück einsammeln (3) und zur Basis bringen soll.



VERGLEICH

Battlezone glänzt gegenüber Uprising in erster Linie durch die riesige Zahl an Einheiten, das variablere Gameplay und die abwechslungsreicheren Missionen. Dem setzt der scharfe Konkurrent Vorteile beim Sound und – dadurch bedingt – einen Tick mehr Atmosphäre entgegen. Hauptsächlich aber ist das besser zu handhabende Uprising-Benutzerinterface zu nennen. Denn dadurch, daß man die eigenen Einheiten nicht mühsam von Ort zu Ort dirigieren muß, sondern sie dort hinteleportiert, wo man sie gerade benötigt, gibt es keine Probleme mit der Künstlichen Intelligenz (siehe Kommentar). Letztendlich sind die Unterschiede minimal, so daß Battlezone eine hochinteressante Alternative ist – besonders für Spieler mit Anspruch auf Komplexität.

Uprising	89%
Battlezone	85%
Virus	59%



Mit dem Scharfschützengewehr können Piloten aus dem Cockpit ihres Fliegers geballert werden.



Geher sind effektive Zerstörungsmaschinen, aber sehr langsam (Außenperspektive).

pen bestimmt. Den digitalen Spacer verschlägt es den Mond, den Mars und auf die Venus sowie auf diverse Jupiter- und Saturnsatelliten.

Umweltfreundliches Recycling

Battlezone orientiert sich am gleichnamigen Automatenspiel, das 1980 von Atari auf den Markt gebracht worden war. Viel ist von der damals sensationellen und heute antik wirkenden, auf Vektorgrafiken basierenden Panzerballerei freilich nicht mehr übrig. Ein Reiz an der Neuauflage ist die nach wie vor ungewohnte Kombination aus 3D-Action und Echtzeitstrategie. Es darf also aus der Ich-Perspektive geballert und verwaltet werden. Der PC-Besitzer kann pro Armee bis zu 25 unterschiedliche Gebäude- und Fahrzeugarten bauen, wobei ein Nebeneffekt hilfreich ist: Im Kampf vernichtete Gerätschaften liefern immer wieder neuen, recycelbaren Stoff – wer braucht schon den Grünen Punkt? Schlagkräftige Kriegsmaschinen werden von Fabriken hergestellt (Panzer, Mech-Walker etc.). Geysire und später Sonnen-, Blitz- oder Windkraftwerke gewährleisten die Energieversorgung. Eine weitere „Ressource" sind Piloten, deren Zahl u. a. durch den Bau von Baracken erhöht werden kann. An Waffen existiert eine riesige Auswahl: Sieben Kanonen-, fünf Mörser- und fünf Raketenarten sowie sieben Spezialknarren stehen Gewehr bei Fuß (eine der Wummen löst gleich ein ganzes Erdbeben aus). Außerdem helfen Tools wie Radardämpfer, Reparaturpacks und Röntgenkameras. Der Spieler darf in fast alle Gleiter und Kriegsmaschinen einsteigen und ins Kampfgetümmel eingreifen.



Ciao, ciao: Dieser russische Schwebepanzer ist Vergangenheit.

Fast wie Telefonieren

Wenn Sie jemanden fragen, was die Ziffernfolge 6-6-6 bedeutet, und Ihr Gegenüber weder „biblisches Satanssymbol" noch verstohlen „Telefonnummer für Party-Hotline" murmelt, kann es sich nur noch um einen Battlezone-Enthusiasten handeln. Denn das Benutzerinterface funktioniert über die Eingabe von Ziffern. Einfaches Beispiel: Nachdem man vom eigenen Cockpit aus mit „1" im Hauptmenü die Abteilung „Angriffsfahrzeuge" ausgewählt und mit einer weiteren Zahl im erscheinenden Zwischenmenü die gewünschte einzelne Einheit herausgepickt hat, öffnet sich ein Untermenü mit verschiedenen, ebenfalls numerierten Befehlen (Schütze Einheit X; Greife Ziel Y an; Fliege zu Nav-Punkt Z; Gehe auf Jagd usw.). Es müssen Gebäude beschützt oder zerstört, Konvois begleitet oder Piloten befreit werden. Nicht selten sorgen Wendungen während eines Auftrags für Spannung. Gefährlich ist es, aus dem Gefährt auszusteigen, was freiwillig oder nach einem Abschuß der Fall sein kann. Wird der Fußsoldat – dessen humpelnder Gang ein bißchen an einen Sportler mit frischem Meniskusschaden erinnert – getötet, ist's Essig mit der Mission. Dafür bietet sich per pedes eine interessante Chance: Der Spieler kann mit einem Scharfschützengewehr gegnerische Piloten ausschalten und deren Cockpit übernehmen. Davon abgesehen darf der PC-Besitzer, wenn ihm solche Spaziergänge nicht geheuer sind, auch einen Kumpel rufen und dort einsteigen. Für die Sounduntermalung hat Activision die deutschen Synchronsprecher von Jack Nicholson und Clint Eastwood gewonnen. Anders als geplant wurde kein Editor ins Spiel integriert.

Harald Fränkel

KOMMENTAR

» Die schnelle Sahne-Grafik, die bärenstarken Missionen, die hoch entwickelte Künstliche Intelligenz des Computergegners und die vielen, liebevoll designten Einheiten machen Battlezone fraglos zu einem Schnuckel-Spiel. Warum mir Uprising trotzdem einen Tick mehr Spaß gemacht hat? Das Benutzerinterface von Battlezone ist zwar schnell zu durchschauen, wirkt aber manchmal trotzdem unübersichtlich – besonders bei großen Truppenrudeln. Genervt hat mich die KI der eigenen Einheiten. Wenn Papi nicht ständig aufpaßt, bleiben seine Schrottsammler oder Panzer gerne mal in Mulden hängen, immer wieder hilflos gegen das ansteigende Gelände prallend. Andere Piloten steuern ihre Flieger seelenruhig-blöde über Lavafelder, fangen dort Feuer und platzen. Um es aber trotzdem noch mal klarzustellen: Weil derlei IQ-Absacker selten sind, gehört Battlezone zum besten, was das Actiongenre derzeit zu bieten hat. Wer nicht aufpaßt, wird ganz schnell (mond-)süchtig. «

Mindestens:	P120, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Direct3D		
Technik:	SVGA, Direct3D/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	8 Sp. LAN und TCP/IP, 2 Sp. Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	370 MB/40-162 M	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Activision	Veröffentlichung:	März
Grafik:	89%	Sound:	80%
Genre:	3D-Action/Strategie		

85% Einzelspiel

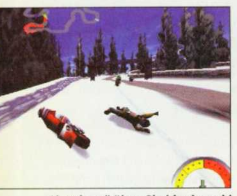
88% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Komplexer Cocktail aus Action und Strategie «

Redline Racer • Rennspiel

SUPERBIKES



„Absteigen" üben Sie hier in wohl 100 verschiedenen Variationen.



Angenehm, Skitz. Zudem im Angebot: Dino, Rakete, Vespa usw.



Wenn's nicht zu eng wird, weicht die KI dem Nebenmann aus.

Langsam registrieren die Spieleschmieden, daß auch jenseits von vier Rädern Rennserien existieren. Bevor Ascaron in Kürze die Startflagge für einen Großangriff auf die Simulationskrone der Motorradraser senkt, will Ubi Soft EAs Moto Racer die actionlastige Pole Position entreißen.

Purismus ist Trumpf bei Redline Racer. Als Spielmodi gewährt Ihnen Ubi Soft gerade einmal das Zeitfahren, ein paar Multiplayer-Optionen und den Arcade-Modus, der zugleich das Herzstück des Spiels darstellt. Suchen Sie sich einen Teamnamen aus, und treten Sie in Einzelrennen auf zunächst sechs Rundkursen gegen 16 motivierte Computergegner an. Erst stehen Ihnen dazu drei verschiedene Rennmaschinen zur Wahl, weitere fünf werden im Spielverlauf stufenweise freigeschaltet, sollten Sie eine bestimmte Anzahl von Rennen unter den ersten Drei beenden. Gleiches gilt für die Kurse: Auch hier holpern Sie zunächst über sechs Ovale, später summiert sich deren Anzahl auf stattliche zehn. Doch wie gesagt, die Franzosen setzen bei ihrem Bikerepos auf gradliniges Spielhallendesign, auf einen Liga-, WM- oder Turniermodus müssen Sie also bei Redline Racer zähneknirschend verzichten.

Hinternrutschen angesagt

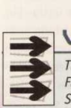
Hmm, kann solche Optionsarmut denn trotzdem Spaß machen? Die Antwort lautet: Ja, sie kann, weil die Strecken durchweg abwechslungsreich gestaltet wurden, die Grafik-Engine sich nicht zu verstecken braucht und der Fahrphysik der Bikes besondere Aufmerksamkeit zuteil wurde. Aber der Reihe nach: Die zehn Pisten, die Sie z. B. über schneebedeckte Berge, englische Landstraßen oder rubbelige Sandpisten führen, können durch grafische Details und teilweise animierte Streckenrandobjekte überzeugen. Da die Grafik-Engine besonders unter 3Dfx aber erschreckend fix daherrast, erweist sich so mancher eingebaute Winkel als fiese Stolperfalle. Um das zu verhindern, tischt Ihnen Ubi Soft das bisher komplexeste und realistischste Fahrmodell eines Motorradspiels auf. Genaue Lastwechsel der animierten Piloten lassen unterschiedliche Kurvenradien zu, bei allzu ungestümen Wheelies reagieren die PS-Protze bockig, und Kollisionen werden mit Abwürfen nicht unter zehn Metern bestraft.

Mehr Pro als Contra

Selbst mit der Tastatur erschließt sich die Redline-Heizerei nach ein paar Runden wie von selbst, mit einem analogen Eingabegerät gelingt der Tanz zwischen den Seitenbegrenzungen noch einfacher. Genau letzteres ist das gesamte Spiel aber eben nicht, anstelle von Herrn Kursdesign und Frau Turbo-Engine sende ich hiermit ein paar Frustgrüße nach Frankreich zurück. Doch Rennspiele leben nun mal in ganz entscheidendem Maße vom physikalischen Modell und der Technik – und hier fährt sich Redline Racer locker in die erste Startreihe: Force Feedback-Unterstützung, CD-Audio-Tracks, Netzwerk- und Internetduelle für bis zu acht Spieler – und sogar eine deutsche Sprachausgabe fehlt nicht. Drehen Sie doch einfach mal ein paar Runden mit den Redline Racern, ich wette, Sie werden es nicht bereuen.

Christian Bigge

VERGLEICH



Trotz realistischerer Fahrphysik und mehr Strecken vermag Redline Racer nicht ganz am Motorrad-Krösus vorbeizuziehen. Das liegt zum Teil am sehr hohen Schwierigkeitsgrad, besonders in höheren Levels, die insgesamt ein wenig zu eng designt wurden. Nach Ubi Softs Bikern klafft dann eine gewaltige Mischung. Lediglich EAs Prügelorgie Road Rash versprüht auch nach heutigen Maßstäben noch etwas Charme.

Spiel	Wertung
Moto Racer	85%
Redline Racer	82%
Road Rash	74%
Manx TT	64%
International Moto X	10%

DIE BIKES

Die ersten drei Motorräder stehen zu Spielbeginn zur Verfügung, die anderen bekommen Sie erst, wenn Sie Erfolge auf den Strecken aufweisen können. Besonders für die letzten beiden Superbikes erweist sich so manche Piste als zu verwinkelt, so daß diese auch im Expertenmodus nicht immer die erste Wahl sein müssen. Deshalb liefern wir Ihnen hier gleich eine Kurzcharakteristik der Fahrzeuge mit und erläutern, auf welchen Kursen sich diese heimisch fühlen.

Fire Star X35





Gutmütige Einsteigerkiste, nur im Anfängerlevel mit Siegchancen. Empfohlene Strecken: eng und viele Kurven, also Tudor Hill, Sandy Cove, Le Grand Blanc, Mount Etienne und Europa Metropolis.

Avanti





Ausgewogenstes Einsteigermodell, Seriensieger im Anfängerlevel. Empfohlene Strecken: siehe Fire Star, allerdings auch noch auf der Castle-Rennstrecke mit Siegchancen.

Tiger Shark





Schnellstes Einstiegsbike, dafür träge wie ein Holzbrett. Empfohlene Strecken: breite Strecken mit langen Highspeed-Abschnitten, also Devils Canyon, Sea Fall Bay und Sierra Dorado.

Tiamato Edge





Jaja, die Japaner: das beste Motorrad der 2. Rennklasse, selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad siegfähig. Empfohlene Strecken: dank ausgewogener Fahrphysik auf allen Pisten zuhause.

Night Storm





Für die zweite Klasse sehr schnell, aber fast ohne Bremsen. Empfohlene Strecken: ebenfalls die Highspeed-Kurse Devils Canyon, Sea Fall Bay und Sierra Dorado.

B.F.B Mk 2





Vergessen Sie diesen Hobel, viel zu unausgewogen und nervig zu fahren. Empfohlene Strecken: gar keine, mit dieser Maschine würden Sie nur die schlechteste Alternative wählen.

GX 96J





Der Einstieg in die Königsklasse beschert das beste Motorrad des Spiels. Empfohlene Strecken: alle, aber Vorsicht, aufgrund des enormen Top Speeds benötigt die GX einen Könner als Piloten.

CSL Lightning





Dieses Bike ist für die meisten Redline-Kurse viel zu schnell. Empfohlene Strecken: allenfalls noch auf den bereits erwähnten Heizer-Strecken interessant, ansonsten kaum zu beherrschen.

KOMMENTAR



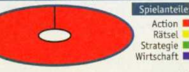
» Die Prädikatsverleihung „Neue Biker-Referenz" scheitert an ein paar gravierenden Unwägbarkeiten. Erstens präsentieren sich einige Kurse gerade für die schnelleren Maschinen ein bißchen zu verwinkelt, zweitens wirken sich die unterschiedlichen Fahrbahnbeläge so gut wie gar nicht auf das Fahrverhalten aus. Ein Story- oder Ligamodus wäre nicht nur nett, sondern sogar dringend erforderlich gewesen und hätte die Langzeitmotivation entsprechend deutlicher in den roten Drehzahlbereich gekurbelt. Doch bei Redline Racer pfeift das Arcade-Styling eben laut röhrend durch jeden Endtopf. Die flotte Grafik-Engine sorgt in Kombination mit dem sehr ausgefeilten und stimmigen Fahrmodell trotzdem für satten Spielspaß, so daß selbst Vierrad-Fanatiker sich ruhig einmal in die Lederkombi zwängen und aufsatteln können. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, 3D-Karte, Win95		
Empfohlen:	P200MMX, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx-Karte		
Technik:	SVGA, Direct3D, 3Dfx/SB, 3D-Sound, CD-Audio/Force Feedback		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, TCP/IP, 2 Sp. Modem/0-Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	370 MB/2-170 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Criterion Studios/Ubi Soft	Veröffentlichung:	Ende März
Grafik:	83%	Sound:	78%
Genre:	Rennspiel		

82% Einzelspiel

83% Multiplayer





» *Frische Action-Raserei für Zweiradfans* «

Formel 1 ´97 • Rennspiel

SCHUMI & CO.



Uuuuuund – Abflug! Erstmals heben die F1-Renner bei Psygnosis nach Fahrfehlern richtig ab. Schön: die transparente Staubwolke.

Nach Verzögerungen aufgrund von Lizenzstreitigkeiten haben es die F1-Stars von Psygnosis doch noch rechtzeitig zum Start der neuen Saison auf die PC-Monitore geschafft. Erstmals flitzen damit die PS-Protze der 97er-Saison mit allen 11 Teams und 35 Fahrern über die 17 aktualisierten Rennstrecken.

Also ein altes Spiel, das lediglich mit neuen Daten fit gespritzt wurde? Keineswegs, denn in fast allen Bereichen sind Detailverbesserungen auszumachen. Die grundsätzliche Unterscheidung zwischen Arcade- und Grand Prix-Modus wurde indes beibehalten, wobei Sie sich im Funbetrieb jetzt wirklich um gar nichts mehr zu kümmern brauchen. Hier gilt: Fahrer und Spielmodus wählen, und dann drauf aufs Gas. Das Fahrmodell präsentiert sich extrem vereinfacht, nicht selten ist es sogar schneller, wenn Sie die Schikanen der Originalkurse einfach mittig und mit Vollgas durchrumpeln. Den Computergegnern merkt man aber deutlich die letzte Frischzellenkur an, sie verhalten sich wesentlich lebensechter als beim Vorgänger, üben Druck aus und verbleiben nicht mehr nur stur auf der Ideallinie.

KOMMENTAR

» Schon mutig von Psygnosis, mit der 97 im Titel erst im März des Folgejahres zu erscheinen. Doch keine Sorge, auch wenn Formel 1 mit Sicherheit keine Medaille für die tiefschürfendste Simulation erntet, kommen Freunde fix zugänglicher Arcade-Kost auf jeden Fall auf ihre Kosten. Einsteigen, sich wohlfühlen und heizen, was das Zeug hält, genau dafür ist dieses Spiel wie geschaffen. Der leicht aufgepeppte Grand Prix-Modus sorgt dann dafür, daß der Spaß auch nach längerer Spieldauer anhält. «

Mehr Realismus!

Das gilt besonders, wenn Sie im Grand Prix-Modus unterwegs sind, bei dem Psygnosis den Schwierigkeitsgrad deutlich nach oben schraubte. Neben Boxentstrategien und einem befriedigend ausführlichem Setup überrascht vor allem das viel ausgefeiltere Fahrverhalten. Bei Regenrennen, die bei Formel 1 ´97 übrigens Überschwemmungen in nichts nachstehen und bei denen fast nichts mehr zu sehen ist, müssen Sie sich im zweiten Gang Meter für Meter vorwärts quälen, selbst auf trockener Piste benötigen erfahrene Piloten ein ruhiges Händchen an einem analogen Eingabegerät, optimal wäre ein Lenkrad. Fahrfehler werden mit spektakulären Crashs belohnt, die Renner schrecken selbst vor unfreiwilligen Luftsprüngen nicht zurück, und jede Deformierung der Karosse wirkt sich auch auf die Performance aus. Sehr gut, Psygnosis! Auf die Mütze gibt's dafür wieder für die Fahrerperspektive: Dem vielfach geäußerten Wunsch nach einer Cockpitansicht wurde zwar entsprochen, der Pilot muß aber auf Instrumente und Rückspiegel verzichten. Grummel! Naja, dafür überzeugen immerhin die anderen Ansichten durch Vielfalt und gute Übersicht.

We will rock you...

Die verbesserte 3D-Engine kann auf keinen Fall mit der Detailliertheit einer F1 Racing Simulation mithalten, sorgt aber besonders auf schnellen 3Dfx-Sytemen dank irrem Tempo für Fahrspaß pur. Die Direct3D-Variante kann von uns allerdings kaum empfohlen werden. Erstens müssen Sie hier auf zahlreiche Grafikbonbons verzichten, zweitens werden die Boliden in der Regel zu Kriechschnecken degradiert. Pluspunkte verbucht Formel 1 ´97 dagegen beim Sound. Fast 20 Musikstücke aller Zielrichtungen heizen auf Wunsch in CD-Audioqualität ein, dazu plätschern nonchalant die Zoten der RTL-Tralalas Jochen Maas und Heiko Wasser aus den Lautsprechern. Fazit: Dank der größeren Optionsviefalt und des F1-Bonus plazieren sich die Psygnosis-Renner knapp vor TOCA Touring Car Championship – und haben sich damit mehr als eine Probefahrt verdient.

Christian Bigge



Verzicht: die Cockpitansicht ohne Instrumente und Rückspiegel.



Für den Hausgebrauch reichen die Psygnosis-Setups völlig aus.



Keine Nachtfahrt, sondern eine Kehre bei Regen – ähh, Sintflut!

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, 3D-Karte, Win95		
Empfohlen:	P200MMX, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx-Karte		
Technik:	SVGA, Direct3D, 3Dfx/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	8 Spieler LAN		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	508 MB/70-170 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Bizarre Cr./Psygnosis	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 83%	Sound: 86%	Genre:	Rennspiel

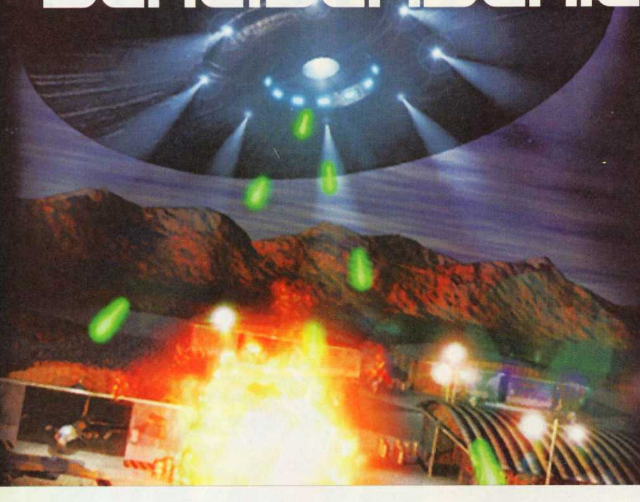
85% Einzelspiel — 82% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» F1-Feeling für Arcade- und Highspeed-Raser «

Flying Saucer • Action

SCHEIBENSCHIESSEN



Ätsch. Endlich dürfen wir Menschenwürmer den Spieß mal umdrehen. Eigentlich sind ja Außerirdische dafür bekannt, regelmäßig Erdenbürger um die Ecke zu bringen oder zu entführen. Jetzt ist der Tag gekommen, an dem wir zurückschlagen. Wir mopsen eine fliegende Untertasse und retten unsere Stiefschwester und – quasi nebenbei – die ganze Welt.

Boone, in dessen Rolle der Spieler bei Flying Saucer schlüpft, gerät in eine kosmische Verschwörung. Seine Stiefschwester Emily wird von Aliens entführt. Die Spur führt den Ex-Piloten zum geheimsten Stützpunkt der US-Regierung, Area 51. Im wirklichen Leben besagen Gerüchte, daß das Militär dort außerirdische Flugobjekte untersucht. Die Hintergrundstory von Flying Saucer geht davon aus, daß dem tatsächlich so ist. Deshalb entdeckt Boone auch eine Schwebescheibe, die er sich kurzerhand unter den Nagel reißt. Was folgt, ist die Suche nach Emily. Der Held trifft auf zwei Alienrassen, schlägt sich mit dem US-Militär herum und lüftet ein schreckliches Geheimnis. Fragen über Fragen beschäftigen unseren tatendurstigen Mann: Die Signers mit ihren ekligen Tentakeln sind doch eigentlich ganz nette Kumpels? Oder sollte man eher den Greys vertrauen, obwohl sie (wie eine in diesem unseren Lande sehr bekannte Persönlichkeit) birnenförmige Köpfe haben? Wie sind gewisse Regierungsvertreter in die Sache verwickelt?

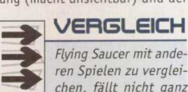


Auch in der Antarktis wird die fliegende Untertasse immer wieder von angriffslustigen Düsenjets beschossen.

Reise um die Welt

Mit Flying Saucer reist der PC-Besitzer im Rahmen von 22 Missionen um die Welt und entschwirrt zum Showdown ins Weltall. Wegen mangelnder Charakteristika braucht niemand klagen: Die Antarktis gibt sich beispielsweise naturbedingt vereist (manchmal glaubt man wegen mangelnder Kontraste leider, schneeblind zu sein), Ägypten wartet mit Wüstensand, Cheops-Pyramide und Sphinx auf, und in der Türkei stehen antike Orientgemäuer. Die Steuerung des Flugobjekts ist gewöhnungsbedürftig, aber nicht außerirdisch schwierig (lesen Sie dazu „Fliegen wie E.T."). Um die Missionen erfüllen zu können, sind außer dem geschickten Manövrieren weitere Tastaturbefehle nötig. Am häufigsten müssen Kampfjets, Hubschrauber, Panzer und Raketenstellungen beseitigt werden. Dazu dienlich sind die unterschiedlichen Waffensysteme und die Zielerfassung. Manche Wummen finden ihr Ziel selbständig (Plasma Seeker, Schwärmer). Ferner kommen später weitere Tools, sogenannte Module, dazu. Besonders nett sind der Zeitverzerrer (hält die Zeit an), die Tarnvorrichtung (macht unsichtbar) und der

VERGLEICH



Flying Saucer mit anderen Spielen zu vergleichen, fällt nicht ganz leicht. Am ehesten kommen wegen des ähnlichen Flugmodells G-Police und Extreme Assault in Betracht. Die Aufträge während der Missionen gehen ebenfalls in eine vergleichbare Richtung. Technisch zieht das Schwebescheibchen ganz klar den kürzeren. Abheben kann sich das Spiel durch den (dezenten) Simulationstouch, die Story im Akte X-Stil und natürlich durch das außergewöhnliche Fluggerät.

Spiel	Wertung
G-Police	88%
Extreme Assault	88%
Flying Saucer	73%

AUSGEBRÜTET!

PC-Games	CD
Age of Empires (dt.)	99,99
Anno 1602 (dt.) *	75,99
Armored Fist 2	79,99
Armoured Command (dt.) *	69,99
Battlespire (dt.) *	79,99
Battlezone (dt.) *	79,99
Blade Runner (dt.)	89,99
Bundesliga Manager Champions Pack (dt.) *	59,99
Civil War General 2 (dt.) *	69,99
Comm. & Conquer: Einsame Entscheidung *	39,99
Croc: Legend of the Gobbos *	79,99
Deathtrap Dungeon (dt.) *	79,99
Diablo	49,99
Diablo – Hellfire (Zusatz-CD)	39,99
Die By The Sword (dt.) *	79,99
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.)	79,99
Dune 2000 (dt.) *	79,99
Earth 2140 Mission Pack Vol. 2 (dt.) *	25,99
F1 Racing Simulation (dt.)	79,99
F22 Raptor (NovaLogic)	79,99
Fifa Soccer '98 – Die WM-Qualifikation (dt.)	79,99
Flying Saucer (dt.) *	69,99
Forsaken (dt.) *	79,99
Heroes of Might & Magic Compilation (dt.)	79,99
Hugo 6 *	69,99
Interstate '76 Nitro Pack (dt.) *	49,99
Jack Nicklaus Golf 5	79,99
Jetfighter Full Burn (dt.) *	79,99
Journeyman Project 3: Legacy of Time (dt.) *	79,99
Lords of Magic (dt.)	69,99
M.A.X. 2 (dt.) *	79,99
Monkey Island 3 (dt.)	89,99
Monopoly WM-Edition *	79,99
Pandemonium 2 (dt.) *	79,99
Panzer General 3D (dt.)	69,99
Pinball Addiction *	59,99
Populous – The 3rd Coming (dt.) *	79,99
Powerboat Racing *	79,99
Red Baron 2 (dt.) *	69,99
Redline Racer *	79,99
Riven – Sequel to Myst (dt.)	89,99
Sensible Soccer 2000 *	89,99
Shanghai Dynasty (dt.) *	49,99
Sierra Pro Pilot (dt.) *	79,99
Starship Titanic (dt.) *	79,99
Star Trek: Pinball	49,99
Star Trek: Starfleet Academy (dt.)	75,99
Theme Hospital + Sim City 2000	komplett 79,99
Tomb Raider 2 (dt.)	79,99
Turok – Dinosaur Hunter (dt.)	79,99
Ultima Collection (engl.) *	79,99
Ultim@te Race (dt.) *	79,99
Warhammer 2 – Dark Omen (dt.) *	79,99
Warwind 2 (dt.)	69,99
Wing Commander Prophecy (dt.)	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter Mission CD (dt.) *	39,99
You Don't Know Jack (dt.) *	59,99
Z Expansion Set *	29,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
AH-64D Longbow (dt.) *	29,99
American Dream (dt.)	9,99
Caesar 2 (dt.)	39,99
Clearing House (dt.)	9,99
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	25,99
Destruction Derby 2 (dt.)	29,99
Discworld 2 (dt.)	39,99
Elisabeth (dt.) *	39,99
F-16 Fighting Falcon (dt.)	29,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	39,99
Gold Games 2 (über 20 Top-Spiele!)	49,95
König der Löwen	39,99
Larry 7 (dt.)	39,99
Last Express (dt.)	29,99
Master of Orion 2 (dt.)	29,99
MDK (dt.)	39,99
Prince of Persia 1+2	komplett 29,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.) *	29,99
Sam & Max u. Maniac Mansion 2	kompl. 29,99
Shattered Steel	9,99
Simon the Sorcerer 1+2 (dt.)	komplett 29,99
Star Trek: Generations (dt.)	39,99
UEFA Champions League 96/97 (dt.)	19,99
WarCraft 2 (dt.)	29,99
Zork Nemesis (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

Ultimate RPG Archives

Ultima Underworld 1+2, Stonekeep, Dragon Wars, Wasteland, Wizardry Gold, Might & M.: Clouds of Xeen, Might & M.: Darkside of Xeen, Bards Tale 1-3 plus Constr. Kit

insges. 12 preisgekrönte Rollenspiel-Klassiker

zum unglaublichen Komplettpreis

komplett **49,99**

Unser Tip des Monats:

Dunkle Manöver

Dieses neuartige Strategiespiel versetzt Sie zurück in die Zeit der 30er Jahre. Führen Sie Ihre Truppen zum Sieg, indem Sie sie mit allem ausrüsten, was Sie haben. Und wenn es nur eine Flasche Wodka ist. 20 völlig unterschiedliche Missionen, hochauflösende Grafiken, Mehrspieler-Modus uvm. warten auf Sie.

dt., CD-ROM *

75,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Vermeer – dt., CD-ROM * – **29,99**

Fallout – dt., CD-ROM * – **69,99**

KKND Classic – dt., CD-ROM * – **29,99**

Cart Precision Racing – dt., CD-ROM * – **89,99**

Fortsetzung folgt...

Die Verlängerung
Erweiterung-CD zu Anstoss 2
dt., CD-ROM *
29,99

Dark Reign Mission
Mission-CD zu Dark Reign
dt., CD-ROM *
35,99

Mysteries of the Sith
Mission-CD zu Jedi Knights
CD-ROM *
39,99

Command & Conquer Mission Controller

Ihre Maus hat ausgedient! Denn jetzt gibt es den Trackball im C&C-Design, der Sie zum Oberkommandanten in **jedem** Strategie-Spiel macht!

89,99 *

Star Craft
dt., CD-ROM *
85,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Die Media Point Stores:
(Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	Neu ab März! **Berlin-Charlottenburg** im Europa-Center	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	**Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	**Bremen** Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	??? Demnächst auch in Ihrer Nähe!
Berlin – Neukölln Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	**Bernau** Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	**Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

Express-Shops:
(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardsortiment)

Berlin-Charlottenburg Dahlmannstraße 1a Tel.: (030) 327 01 956
Berlin – Friedr.hain Voigtstraße 39 am "Plaza - Center"
??? Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!






Gravitationsstrahl (macht alles im Umkreis von 1000 Metern platt). Ein regelmäßiger Blick auf die Schadensanzeige und die Sensoren ist empfehlenswert. Energie kann notfalls stufenlos auf Waffen, Schild und Antrieb verteilt werden. Neben Zerstörungs- und Beschützermissionen spielen Suchaufträge eine Rolle. So müssen Geheimdaten aufgespürt, Energiequellen angezapft, Menschen und Außerirdische entführt, Transportflugzeuge inspiziert oder versteckte Aliengeräte an Bord geschlürft werden. Fast immer sind drei bis vier Teilziele zu erfüllen, manchmal unter Zeitdruck. Spätestens ab Level zehn hat sich das Prinzip der Aufgaben wiederholt. Langeweile wird aber durch die variable Kombination der Mini-Quests weitgehend verhindert: Montags gibt es Schnitzel mit Pommes und Salat, Dienstags Pommes mit Schnitzel und Salat und Mittwochs Salat mit Schnitzel und Pommes – wem die Einzelzutaten schmecken, der kommt gewisse Zeit auf seine Kosten. Wer eine Mission nicht packt, kann sich zunächst an einer anderen versuchen – oft stehen drei bis vier zur Wahl. Im Schiff ist es möglich, mit einem Gerät die Gedanken von entführten Lebewesen zu lesen, was zur Weiterführung der Hintergrundgeschichte dient.

Surr, Tasse, surr

Trotz annehmbar detaillierter Gebäude und Fahrzeuge wirken die Landschaften etwas kalt und leblos. Einige Flächen verdienen, bedingt durch Grafikfehler, gar das Prädikat seltsam. Warum sieht das Meer stellenweise wie eine Tapete aus den 70ern aus? Ecken und ein leicht schleppender Bildaufbau fallen ebenso auf. Einige Effekte gefallen trotzdem, beispielsweise bei der Benutzung des Traktorstrahls. Der grellbunte Saugetunnel hat irgendwie surrealistisches Flair. Wohltuend sind die Zwischenfilme im Zeichentrickstil und der Sound. Funkverkehr, Brüllen der Waffen, dramatische Musikuntermalung und sonores Surren der Untertasse gleichen den durch die Optik bedingten Atmosphäreverlust nahezu aus.

Harald Fränkel



Die jeweilige Mission wird auf einer Weltkarte ausgewählt.



Tolle Trickfilmsequenzen spinnen die Handlung weiter.



Als Himmel wurden nur starre Bitmaps verwendet.

FLIEGEN WIE E.T.

Auf den ersten Blick scheint die Steuerung der fliegenden Untertasse nur für Signer geschaffen. Denn diese Außerirdischen verfügen, anders als Menschen, über mehr als zwei Greifwerkzeuge und müßten sich demnach mit der Bedienung der Tastatur erheblich leichter tun. Bald stellt sich aber heraus, daß mit einem Joysticks samt Coolie-Hat nur relativ wenige Fingerknoten nötig sind, um einigermaßen klarzukommen. Deshalb entpuppt sich Flying Saucer weniger als Simulation, sondern eher als Actionspiel. Weil die Untertasse u. a. in der Lage ist, abrupt die Richtung zu wechseln, ist die Steuerung trotzdem arg gewöhnungsbedürftig. Wer ab und an gegen einen Berg glitscht oder während eines Gefechts auf den Boden datzt: Keine Panik, völlig normal! Es läßt sich während eines Gefechts eben nicht vermeiden, mal Richtung Westen zu fliegen, während man Richtung Osten guckt. Mit dem Joystick richtet der Pilot die Blickrichtung aus, wobei er 360 Grad-Bewegungsfreiheit hat. Der Coolie-Hat erlaubt Flugmanöver nach links, rechts, oben und unten. Es gilt dann nur noch, zu beschleunigen und, gaaaaaanz wichtig, hin und wieder zu bremsen. Zwei Trainingsmissionen geben Starthilfe.



Materie aus Objekten zu saugen, die sich bewegen, ist knifflig, weil der Abstand konstant kurz gehalten werden muß.



Dieses Alienschiff muß mit einer Superbombe zerbröselt werden.



Militäreinrichtungen zu zerstören, ist eine der leichteren Übungen. Hier sagt eine Radaranlage leise servus.

KOMMENTAR

» Nein, nein, die 3D-Engine von Flying Saucer ist wahrlich kein Überflieger. Besonders die wenig räumliche Darstellung des Weltraums hat mich fürchterlich erschreckt. Und der witzigen Story zu folgen, ist trotz der herzigen Trickfilmsequenzen hin und wieder auch nicht einfach. Grund: In den vielen zusätzlich vorhandenen Textmonstern laufen nicht nur Orientierungsdeppen Gefahr, sich zu verlaufen. Trotzdem macht es eine Menge Spaß, mit einem Ufo herumdüsen zu dürfen. Einerseits wegen der „etwas anderen" Steuerung. Und andererseits, weil Aktionen möglich sind, die nur Aliens beherrschen: Ich liebe es, böse Generäle aus ihren Häusern zu saugen oder Kaffemaschinen in Laserenergie umzuwandeln. Lästig ist manchmal, daß bei gescheiterten Missionen nicht erklärt wird, warum der Pilot so kläglich versagt hat. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, Direct3D		
Technik:	SVGA, Direct 3D/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	567 MB/30-90 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Software 2000	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 65% | Sound: 80% | Genre: Action

73% Einzelspiel

- % Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Trotz Durchschnittsgrafik ein echter Geheimtip* «

Kein Porto mehr !

Wie ? Rufen Sie uns an !

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action — 2: Simulation — e : engl. Spiel
3: Adventure — 4: Sport — e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel — 6: Geschickl. — d : kompl. deutsch
7: Sammlung — 8: Strategie — zus: Zusatz CD

** Internet: http://www.flightsimulator.de **

CROSS

Computersystems GmbH

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
48143 Münster
** nur Laden **
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 — 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 19.00 — Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

CD SPIELE

Titel			
Addiction Pinball *	d	2	69.-
Age of Empires	d	8	89.-
Age of Empires Mission	d	zus	29.-
AH-64 Longbow 2 (Win 95)	d	2	79.-
Air Warrior 3 * (Win 95) (3D fx)	d	2	79.-
Anno 1602 * (Win 95)	d	2	74.-
Anstoss 2	d	4	74.-
Anstoss 2 - Die Verlängerung	d	zus	33.-
Armored Fist 2	d	2	74.-
Armour Command *	e/d	8	69.-
Army Men * (Win 95)	d	1	79.-
Balls of Steel (Win 95)	e/d	2	74.-
Baphomets Fluch 2	d	3	79.-
Battlespire * (Win 95) (3D fx)	d	1	79.-
Battle Zone *	d	1	79.-
Beast Wars * (Win 95) (3D fx)	d	1	79.-
Black Dahlia *	d	3	69.-
Blade Runner	e/d	3	89.-
Bleifuß 2 Rally (3D fx)	e/d	2	55.-
Bleifuß Fun	d	2	59.-
Caesar 3 (Win 95)	d	8	79.-
Cart Precision Racing (3D fx) *	d	2	89.-
Civilization 2 + Add-On 1 & 2	d	8	69.-
Civilization 2 Fantastic Worlds	d	zus	39.-
Cities of Justice *	e/d	1	74.-
Comanche 3	d	2	79.-
Command & Conquer 1 oder 2	d	8	84.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
Croc (Win 95) (3D fx)	e/d	1	79.-
Daikatana (3D fx) *	e	1	89.-
Deadlock: Shrine Wars * (Win 95)	d	8	79.-
Deathrap Dungeon (3D fx) *	d	1	79.-
Der Industriegigant (Win 95)	d	2	69.-
Der Industriegigant Expansion	d	2	29.-
Diablo (Win 95)	e/d	5	55.-
Diablo - Hellfire	e	zus	39.-
Die by the Sword * (3Dfx)	d	1	79.-
Die Siedler 2 + Mission CD	d	8	79.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
Dungeon Keeper + Mission	d	3	79.-
Dungeon Keeper Mission CD	d	zus	39.-
Dune 2000 * (Win 95)	d	8	79.-
Dunkle Manöver (Win 95)	d	8	69.-
Eastern Front (Win 95)	d	8	77.-
Evolution *	d	8	64.-
F1 '97 * (Win 95) nur 3D fx	e/d	2	79.-
F1 Manager 97 prof. (Win 95)	d	2	59.-
F1 Racing (Win95) nur 3D fx	d	1	75.-
F15 * (Win 95)	d	2	79.-
F18 Korea (3D fx)	d	2	79.-
F22 Raptor	e/d	2	75.-
Falcon 4.0 (3D fx) * (Win 95)	e	2	79.-
Fallout *	d	5	69.-
FIFA Soccer 98 (3D fx) (Win 95)	d	4	79.-
Fighting Force *	d	1	79.-
Flight Simulator 98 (Win 95)	d	2	109.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	29.-
Flight Unlimited 2 (3D fx) (W95)	d	2	79.-
Floyd (Win 95)	d	3	64.-
Flying Saucer (3D fx)	d	1	69.-
Forsaken * (Win 95) nur 3D fx	d	1	89.-
Frankreich 98 * (Win 95) (3D fx)	d	4	89.-
G-Police (3D fx)	d	2	89.-
Golf Pro * (Win 95)	d	4	77.-
Grand Theft Auto	d	1	69.-
Half-Life * (3D fx)	d	1	74.-
Hattrick Wins * (Win 95)	d	2	79.-
H.E.D.Z. * (Win 95)	d	8	79.-
Heavy Gear (3Dfx)	d	1	79.-
Herkules	d	1	69.-
Heroes of Might & Magic Gold	d	5	77.-
Herrscher der Meere	d	8	74.-
Hexen 2 (Win 95) (3D fx)	e	1	69.-
Hugo 6 *	d	1	65.-
Hugo Wintergames	d	1	45.-
Panzer '44 * (Win 95)	d	2	79.-
Rally Championship (3D fx)	d	2	65.-
War	d	2	74.-
perialismus	d	2	69.-
cubation (Battle Isle 4)	d	8	69.-
zz Jackrabbit 2 (incl. 1) *	e/d	1	64.-
edi Knight	e/d	1	84.-
edi Knight Mission	e	zus	39.-
etfighter Full Burn * (3D fx)	d	2	79.-
ourneyman Project 3	d	3	79.-

CD SPIELE

Titel			
KKND 2 * (Win 95)	d	8	59.-
KKND Mission Disc (Win 95) *	d	zus	29.-
Lands of Lore 2 (3D fx)	d	5	75.-
Links LS 98	e/d	4	79.-
Links LS Original-Kurse	e/d	je	39.-
Lords of the Realm 1+2+Level	d	8	74.-
Lords of the Realms 2 Mission	d	zus	29.-
Lords of Magic (Win 95)	d	8	74.-
Lucas Arts Ten Adventures	d	3	55.-
M1 Tank Platoon * (3D fx)	d	2	79.-
Magic: Die Zusammenkunft Data	d	zus	39.-
Malice (3D fx)	e	zus	39.-
M.A.X. 2	d	8	79.-
Men in Black	d	1	75.-
Monkey Island 3	d	2	84.-
Monopoly WM Edition *	d	6	79.-
Monopoly Star Wars Edition	d	6	74.-
Motor Mash * (Win 95)	d	1	55.-
Moto Racer (Win 95) (3 Dfx)	d	4	79.-
Mystery Island (3D fx)	d	3	65.-
Myth-Kreuzzug ins Ungewisse	d	8	79.-
NBA Action 98 (3D fx) (Win95)	e/d	4	55.-
NBA Live 98 (3D fx) (Win 95)	d	4	79.-
Need for Speed 2 Sp. (Win 95)	d	2	79.-
NHL Hockey 98 (3D fx) (Win 95)	d	4	79.-
NHL Powerplay Hockey 98 *	d	4	77.-
N.I.C.E. 2 * (Win 95)	d	2	74.-
Nightmare Creatures *	d	1	79.-
Pandemonium 2	d	1	79.-
Panzer General 3D	d	8	74.-
Pax Corpus * (3D fx)	d	1	64.-
Perry Rhodan - Operation East.	d	2	74.-
Pharao	d	3	69.-

Sehr geehrte Kunden,
Warum Nachnahme und Porto bezahlen ? Bestellen Sie doch einfach per **Lastschrift** ! Bezahlen Sie nur die Artikelpreise und keinen Pfennig mehr* . Wir sagen Ihnen wie. Jetzt Unterlagen anfordern.
CROSS ...das ist Service !
Händleranfragen erwünscht !

Titel			
Piraten *	d	2	55.-
Plane Crazy * (Win 95)	d	1	79.-
Police Quest SWAT 2 * (Win95)	d	3	74.-
Postal	e	1	69.-
Powerboat Racing * (3D fx)	d	1	79.-
Pro Pinball - Timeshock (W95)	d	2	69.-
Reah *	d	3	79.-
Red Baron 2	e/d	2	69.-
Red Line Racer * (Win 95)	d	2	79.-
Riven - The Sequel to Myst	d	3	74.-
San Francisco Rush * (Win 95)	d	2	74.-
Sensi World Cup * (Win 95)	d	2	84.-
Sensible Soccer 2000 * (Win 95)	d	4	79.-
Shrak (3D fx)	e	zus	39.-
Sierra Pro Pilot *	d	2	84.-
Silent Hunter + Mission 1+2+3	d	2	74.-
Sin * (Win 95)	d	1	79.-
Spear Head *	d	2	79.-
Star Trek: Starfleet Academy	d	3	69.-
Starcraft *	e/d	8	84.-
Star Wars: Rebellion (Win 95)	e	8	77.-
Streetfighter Alpha * (Win 95)	e/d	1	66.-
T.F.X. 3: F22 ADF (3D fx) (W95)	d	2	79.-
Test Drive 4 (Win 95) (3D fx)	d	2	74.-
Theme Hospital+Sim City 2000	d	2	74.-
Tomb Raider 2 * (3D fx)	d	1	79.-
Touring Car Championship	e/d	2	79.-
Turok (Win 95) nur 3D fx	e	1	84.-
Ubik *	d	8	79.-
Ultima Online (Win 95)	e	6	99.-
Ultimate Race Pro *	d	2	79.-
Unreal (3D fx) *	d	1	79.-
Uprising (3D fx)	d	8	74.-
Warbreeds *	d	8	49.-
Warhammer - Dark Omen * (W95)	d	8	79.-
War Wind 2	d	8	69.-
Wing Commander 5 (Win 95)	d	2	79.-
Worms 2	d	8	74.-
X-Wing vs. Tie-Fighter (3D fx)	d	1	89.-
X-Wing vs. Tie-Fighter Level	zus	1	45.-
Youngblood *	e/d	8	79.-
Zork - Großinquisitor	d	3	79.-

Angebote

Titel			
3D Ultra Mini Golf	d	4	49.-
3D Ultra Pinball 3 Lost Cont.	d	2	49.-
AH-64 Longbow *	d	2	29.-
Akte Europa *	d	8	39.-
Alien Trilogy	e/d	1	25.-
A.T.F. (X-Fighters)	d	1	29.-
Cobra 11	d	1	29.-
Dark Reign *	d	8	35.-
Dark Reign Mission Pack *	zus	8	36.-
Descent 2 (3D fx)	d	1	25.-
Die Fugger 2	d	8	25.-
DSF Off Road * (Win 95)	d	4	49.-
DSF Ski Racing (Win 95)	d	4	49.-
Earth 2140	d	8	39.-
Earth 2140 Mission CD 1	d	zus	25.-
Extreme Assault (3D fx)	d	2	39.-
F1 Grand Prix 2 Strecken	d	zus	29.-
Flying Corps (3D fx)	d	2	44.-
Hexen 2 * (Win 95) (3D fx)	e	1	29.-
Hexen 2 Mission (Win 95)	zus	1	36.-
Holiday Island *	d	2	29.-
Hugo 3	d	1	29.-
Interstate 76 * (Win 95)	d	2	35.-
Interstate 76 Nitro Pack *	zus	2	49.-
KKND	d	8	39.-
Leisure Suit Larry 7	d	3	39.-
M.A.X.	d	2	35.-
Master of Orion 2	d	2	29.-
MDK (3D fx)	d	1	35.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Police Quest 5 S.W.A.T.	e/d	3	35.-
Privateer 2	d	2	29.-
Pro Pinball - The Web (Win 95)	d	2	25.-
Rallye Racing 97	d	4	29.-
Rayman's World	d	1	49.-
Schleichfahrt (3D fx)	d	2	35.-
Star Trek Pinball	e/d	1	44.-
Swing (Win 95)	d	6	39.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win 95)	d	2	29.-
Titanic	d	3	39.-
Tomb Raider 1 D.C. * (3D fx)	d	1	44.-
US Navy Fighters 97 (Win 95)	d	2	29.-
Warcraft 2	d	8	29.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Wing Commander 4	d	2	35.-
Worms inkl. Missions	d	8	29.-
X-Files - Unrestricted Area *	e/d	1	44.-
Z Levels *	d	zus	29.-
Zork Nemesis	d	3	29.-

CD-Bundles

Titel			
Baller Bundle (Chasm Vollversion + Gravis Gamepad Pro)	d	7	79.-
Bundesliga Manager Champ. (BLM Hattrick, BLM Professional, BLM 97 mit Daten 96!)	d	7	66.-
Gold Games 2 (Z, Baphomets Fluch, Hind, Bleifuß, Apache Longbow, +21 Spiele)	d	7	39.-
Forgotten Realms Archieve (Eye of the Beholder 1+2+3, Dungeon Hack, Pools of Darkness)	e/d	7	55.-
Mega Pack 8 (Master of Orion 2, M1A2, SS2000, Mech 2, Deadly Games, Zork u.a.)	d	7	79.-
Mega Games Science Fiction (Wing Commander 4, Privateer 2, Crusader-No Regret)	d	7	69.-
Mega Games Simulation (F1 Grand Prix 2, T.F.X. Eurofighter 2000, ATF Gold)	d	7	69.-
Schleich-Stick-Bundle (Schleichfahrt komplett deutsch + Gravis Analog Pro Joystick)	d	7	59.-
Value Pack 1 (KKND, Wing Commander 4 und Hattrick)	d	7	55.-

Hardware

Leistung pur !

Monster - Miro Highscore - Maxi Gamer
-> Wir haben Sie alle <-

Artikel	Preis
Maxi Games Vodoo 2 6 MB + F1 !!	499.-
Command & Conquer Trackball	89.-
Gravis Gamepad Pro	59.-
Fanatec Le Mans Lenkrad+Pedale	179.-
Logitech Wingman Extreme Digital	89.-
Thrustmaster Formel 1 Lenkrad	259.-
Microsoft Sidewinder Force Feedback	279.-

CROSS ...alles für Ihr Spiel !

Unsere Spiele des Monats:

Anno 1602* — Die Erschaffung einer neuen Welt! ..komplett in deutsch! — 74.-

Starcraft * — Anleitung deutsch !!!!!!! — 84.-

Formel 1 97 * — komplett deutsch — Offizielle 97' FIA Lizenz !!!! — nur 79.-

Top - Spiele auf CD ROM

Tomb Raider — Komplett deutsch — >>>> DIRECTORS CUT >>>> Mousepad, 4 neue Level + Tools — Top-Spiele Top-Preise! nur 44.-

...in geheimer Mission :
Age of Emp. Mission d 29
Anstoß 2 Verläng. d 33
Jedi Knight Mission e 39
Malice Mission e 39

Starcraft* — Komplett deutsch — Der Warcraft 2 Nachfolger! Battle-Net Unterstützung! — Top-Spiele Top-Preise! nur 84.-

Dark Omen * — Komplett deutsch — Grandiose Fantasy-Atmosphäre! ..nur für Profis! — Top-Spiele Top-Preise! nur 79

Deathtrap Dungeon* — Komplett deutsch! Auch US unzensiert! — Top-Spiele Top-Preise! nur 79.-

Flying Saucer — Komplett deutsch — Die UFO-Simulation! — Top-Spiele Top-Preise! nur 69

Unsere Empfehlung:
Age of Empire d 89.-
Croc d 74.-
Monkey Island 3 d 84.-
Nightmare Creatures US* 94.-

Rasen total
F1 Racing d 75
Grand Theft Auto d 69
TOCA Championship d 79
Ultim@te Race Pro d 79

Unsere Empfehlung:
Battle Zone * d 79.-
Dunkle Manöver d 69.-
Earth 2140 Mission 2d 29.-
Flight Unlimited 2 d 79.-

Unsere Empfehlung:
Fallout US-Version e 89
Pharao d 69
Red Baron 2 d 69
Turok (USA) e 84

Unsere Empfehlung:
Half-Life* e 89.-
N.I.C.E 2* d 74.-
Pax Corpus * d 64.-
Perry Rhodan* d 74.-

Sonderpostenverkauf für je 1
Dark Reign Mission CD, Battles in Time, Tucker, Caesar, Deathkeep, Der große PC-Zauberkasten, Destiny, DSA 3, Fade to Black, FIFA Soccer, G… Knight, Inca, Jack Orlando, Millennia, Onside Soc… Outpost, Pyst, Rebel Assault, RTL Sam… Nacht, Shockwave Assault, Teamchef, Time Para…

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

*Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Lastschrift, ins Ausland gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). Post NN zzgl. 10.- DM ! Lasts… Porto- und NN-frei ab Bestellung von 2 Artikeln, unabhängig vom Prei… Als Vorkasse (+ 6 DM Porto) wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Post NN: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!



Der Meteor gehört zu den effektivsten Zaubersprüchen der Feuermagier. Beim Einschlag wird er die Reihen der Feinde lichten.



Terrain, Gebäude und Bäume sind wirklich 3D. Alle sichtbaren Regimenter sind je nach ihrer Position durch Banner am Rand dargestellt.

Dark Omen • Echtzeitstrategie

AUFERSTEHUNG



Electronic Arts sahen den zweifelhaften Erfolg des Vorgängers Schatten der gehörnten Ratte von SSI anscheinend nicht als böses Omen und übernahmen die Warhammer-Lizenz für ihr neustes 3D-Echtzeitstrategiespiel. Das Risiko hat sich gelohnt, denn Dark Omen setzt ein gutes Zeichen.

Die Gräber öffnen sich, und eine Horde Untoter entsteigt den Gruften und verwüstet das Imperium. Kaiserliche Armeen können den Schreckgestalten kaum noch die Stirn bieten. Optimale Voraussetzungen für Hauptmann Bernhardt und seinen Söldnertrupp, um Ruhm und Gold anzuhäufen. Mit nur vier Regimentern beginnt die Kampagne gegen den Dread King und seine Schergen. Die spannende Entwicklung der Hintergrundgeschichte wird in ausführlichen Konversationen und einigen Zwischensequenzen bis ins Detail ausgemalt. In der Rolle von Bernhardt entscheiden Sie über Sieg oder Niederlage in über 30 Schlachten gegen Untote, Orks und Goblins.

Schatten der Vergangenheit

Im Grunde spielt sich Dark Omen nicht anders als Schatten der gehörnten Ratte. Mit der Maus und ein paar Hotkeys oder Icons befehlen Sie Ihre Regimenter über das Schlachtfeld, geben Angriffsbefehle, blasen zum Rückzug oder setzen Zaubersprüche und magische Artefakte ein. Größtenteils entscheidet schon die erste Strategie beim Aufstellen der Einheiten über Sieg und Niederlage. Wie in Demonworld lassen sich die eigenen Streitkräfte vor und nach jeder Mission in einem Truppenbuch verwalten und aufrüsten. Im Prinzip ist der Auftrag in jeder Schlacht gleich: Alle Feinde müssen flüchten oder fallen, nach Möglichkeit, ohne daß ein eigenes Regiment komplett verlorengeht. Einzelne Verluste lassen sich durch Rekrutierungen ausgleichen, ein ganzes Regiment kann man aber nicht ersetzen. Der Schwierigkeitsgrad ist äußerst anspruchsvoll, nicht zuletzt, weil die Speicher-

VERGLEICH



Myth: Kreuzzug ins Ungewisse ist selbst im Detail grafisch noch höchst imposant. Dark Omen kann hier höchstens mit einer etwas besseren Steuerung kontern. Wenn die 3D-Engine auch nicht so gut ist, um mit Myth zu konkurrieren – Sid Meyer's Gettysburg überflügelt sie bei weitem und stellt eine ähnliche strategische Herausforderung dar. Den überzogenen Schwierigkeitsgrad, das Hauptmanko des ersten Teils Schatten der gehörnten Ratte, konnte Dark Omen zumindest halbwegs ausräumen.

Spiel	Wertung
Myth	85%
Dark Omen	84%
Sid Meyer's Gettysburg	81%
Schatten der gehörnten Ratte	74%



Alle Einheiten sind beschrieben.



Animierte Konversationen erzählen die Story zwischen den Missionen.

funktion nur zwischen den Missionen funktioniert. Das eine oder andere frustrierende Erlebnis bleibt also vermutlich nicht aus.

Professionell

Davon abgesehen präsentiert sich Dark Omen als äußerst gelungenes Strategiespiel. Zwei Dutzend unterschiedlicher eigener Regimenter und noch einmal so viele feindliche unterteilen sich in Infanterie, Kavallerie, Kanonen, Katapulte, Mörser, Bogen- und Armbrustschützen sowie spezielle Einheiten. Streitwagen, Dampfpanzer, Baummenschen und Oger sind gefürchtete Truppen. Flanken- und Sturmangriffe, direktes und indirektes Feuer sowie zahlreiche Zaubersprüche entscheiden über den Sieg. Schuß- und Sichtlinie werden realistisch berechnet. Kämpfe laufen in Echtzeit ab, wobei die Geschwindigkeit nicht verstellbar ist, so daß es teilweise ziemlich hektisch wird. Von außerordentlich hoher Qualität ist die 3D-Engine. Die imaginäre Kamera läßt sich über dem Schlachtfeld drehen, schwenken, zoomen und bewegen. Je nach Szenariogröße und Zoomstufe ist maximal die Hälfte des Kriegsschauplatzes zu sehen. Alle Regimenter, die sich in Sichtweite, jedoch außerhalb des Bildschirms befinden, sind durch kleine Banner am Rand dargestellt. Während man also ruhig den Vormarsch der Feinde beobachtet, reicht ein Klick auf das Banner der eigenen Kanone, um ganz ohne Scrollen das Feuer zu eröffnen. Die Anführer der Regimenter kommentieren die gesamte Schlacht und weisen den Spieler auf diverse Geschehnisse hin.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR



» Selten konnte mich ein Echtzeit-Strategiespiel so lange vor den Bildschirm fesseln. Die große Motivation erreicht Dark Omen durch eine phantastische Story, eine tiefgehende Atmosphäre und anspruchsvolle Missionen. Das einzige und manchmal frustrierende Manko ist der hohe Schwierigkeitsgrad. Falls Sie keine Abneigung gegen Fantasy haben und actionlastige Strategiespiele mögen, ist Dark Omen goldrichtig für Sie. «

Mindestens:	Pentium 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, D3D-Grafikkarte, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 3Dfx		
Technik:	SVGA, SB, Direct3D		
Multiplayer:	2 Sp. LAN, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	600 MB/250 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 86%	Sound: 83%	Genre:	Echtzeitstrategie

84% Einzelspiel

87% Multiplayer



Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Anspruchsvolle Fantasy-3D-Schlacht «

Jetzt zuschlagen:

1 Spiel gratis!

Werben Sie einen neuen Abonnenten für PC ACTION oder PC ACTION PLUS und erhalten Sie als Dankeschön eine der unten abgebildeten Prämien – kostenlos! Dieses Angebot gilt nur für Leser, die nicht innerhalb der letzten 12 Monate schon Abonnent waren!

StarCraft

Mit diesem neuen funkelnden Stern am Echtzeitstrategie-Firmament schließt Blizzard nahtlos an Welterfolge wie WarCraft 2 und Diablo an. Drei Rassen liefern sich 30 Missionen lang spektakuläre Weltraumschlachten. Konkurrenzlose Multiplayer-Fähigkeiten und gerenderte Animationen mit unübertroffener Detailverliebtheit sind nur zwei von vielen Argumenten, die für StarCraft sprechen.

Systemvoraussetzungen:
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



Red Baron II

Adel verpflichtet: Der vor fast zehn Jahren erschienene Vorgänger zählt zu den klangvollsten Namen in der Computerspiele-Geschichte. Und auch Red Baron II steht bei den Fans historischer Flugsimulationen ganz oben. Kein Wunder, denn „historisch" sind dabei allein die dahinschaukelnden Doppeldecker. Der Rest ist High-end-Technologie, wie man sie von einem der weltweit größten PC-Spiele-Hersteller erwarten darf.

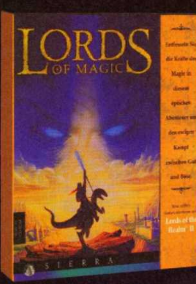
Systemvoraussetzungen:
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



CART Precision Racing

Schmalere Strecken, engere Kurven, höhere Geschwindigkeiten, mehr Action: Das amerikanische Pendant zur Formel 1 nennt sich IndyCar und steht im Mittelpunkt der neuesten Rennsimulation von Microsoft. Freuen Sie sich auf 3D-beschleunigte Grafik, eine wirklichkeitsgetreue Soundkulisse und eine exakte Steuerung. Größtmögliche Realitätsnähe und Unterstützung von Force Feedback-Joysticks sind selbstverständlich.

Systemvoraussetzungen: Pentium 60, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Direct 3D-fähige Grafikkarte, Win95



Lords of Magic

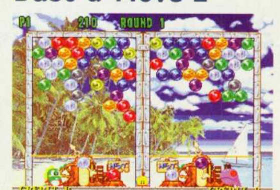
Magisches von den Lords of the Realm 2-Machern: In der Tradition von Meilensteinen wie Heroes of Might & Magic 2 und Fantasy General erforschen Sie Runde für Runde ein Fantasy-Reich und fechten mit sieben verfeindeten Parteien prachtvoll inszenierte Echtzeit-Kämpfe aus. Das Strategie-Spektakel von Impressions wird Sie schon nach wenigen Minuten verzaubern und wochenlang nicht mehr loslassen...

Systemvoraussetzungen:
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95




PC ACTION testet für Sie! Jeden Monat über 200 Seiten Tests, Previews, Tips und Tricks. Auf CD-ROM: 600 MB Demos, die mit Hilfe der ausführlichen Anleitungen im Heft selbst angetestet werden können.
Außerdem: umfangreicher Hardwareteil, Onlineteil u.v.m. Jetzt zuschlagen: 12 x günstiger, 12 x frei Haus und (für den Werber) ein Spiel umsonst!
PC Action
im Abo

Bust-a-Move 2



Wer sich am Friede-Freude-Eierkuchen-Sound und an der mageren Grafik nicht stört und auch den 94. Teil von Tetris begeistert dreimal durchgespielt hat, liegt bei Bust-a-Move 2 genau richtig. Der Spieler schießt mit bunten Blasen um sich. Und zwar möglichst schnell und so, daß jeweils mindestens drei gleichfarbige Bubbel nebeneinander liegen und sich auflösen. Zwar verursacht bereits der Einzelspielermodus tetrisgleich einen Suchteffekt. Richtig Spaß macht aber erst ein flottes Zweierduell. Nicht zuletzt wegen der eingängigen Bedienung ist die Automatenumsetzung Bust-a-Move 2 ideal für ein Spielchen in der Mittagspause. hfr

Empfohlen:	486DX2/66, 6 MB RAM, 2xCD-ROM, MS-DOS 5.0 o. Win95			
Technik:	VGA, SVGA/SB, CD-Audio			
Sprache:	deutsch/englisch	Grafik: 40%	54%	60%
Hersteller:	Acclaim	Sound: 55%		
Preis:	ca. 90,- DM	Genre: Action-Puzzle	Einzelspiel	Multiplayer

DSF Ski



Eigentlich eine gute Idee: In sechs berühmten Skiorten jagen Sie Ihren editierbaren Skiathleten in Abfahrt, Super-G, Riesenslalom, Slalom und Kombination die Pisten hinab, wahlweise sogar im Saison-Modus. Die Aurüstung lassen Sie sich von den bekannten Firmen sponsern, für Tips sorgt Super-G-Olympiasiegerin Picabo Street. Bei der technischen Umsetzung hat Sierra aber total verwachst. Trotz 3Dfx wirkt die 3D-Pisten-Engine wie ein Relikt aus Zeiten, in denen Skier noch Fangriemen besaßen. Die Steuerung versagt völlig, selbst auf leichten Kursen benötigen Sie viel Dusel, um überhaupt das Ziel zu erreichen. Vor dem Ziel eingefädelt, DSF Ski! cb

Empfohlen:	P90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95			
Technik:	SVGA, Rendition, 3Dfx/SB/Force Feedback-Support			
Sprache:	deutsch	Grafik: 30%	18%	-
Hersteller:	Sierra/CUC	Sound: 40%		
Preis:	ca. 40,- DM	Genre: Sportspiel	Einzelspiel	Multiplayer

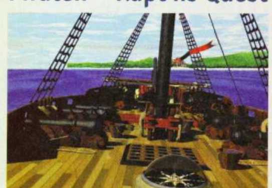
F18/A Korea



Mehr als nur ein Update darf sich Empires Korea-Ausgabe der F18/A Hornet-Simulation nennen. Gegenüber der 3.0-Fassung (PCA 10/97) wurde vor allem an einer 3D-beschleunigten Grafik-Engine gearbeitet, die nun mit texturierten Oberflächen und Filtering-Darstellung einen sehr guten und schnellen Eindruck hinterläßt. Außerdem umfaßt die Pilotenkarriere neben der bekannten 28-teiligen Nahost-Kampagne nun weitere 28 Einsätze über Korea und sechs neue Multiplayer-Arenen. Schwächen zeigt das virtuelle Cockpit, dessen Instrumente nicht ablesbar sind. Nach wie vor hervorragend ist das 90-minütige, multimedial aufbereitete Tutorial. cm

Empfohlen:	P 100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95			
Technik:	SVGA/SB, 3DFX			
Sprache:	deutsch	Grafik: 83%	79%	80%
Hersteller:	Empire	Sound: 70%		
Preis:	ca. 90,- DM	Genre: Flugsim.	Einzelspiel	Multiplayer

Piraten – Käpt'ns Quest



Nanu? Das ist doch...? Richtig: Piraten entpuppt sich als ziemlich dreister Klon des Sid Meier-Hits Pirates! Als Jungkapitän starten Sie Ihre Reise in der Nähe von Havanna und müssen fortan handeln, fechten, Schiffe kapern, Schätze suchen und Rätsel lösen. Fechtszenen, der Echtzeit-Seekampf und sogar die Landkarte wurden 1:1 vom Klassiker abgekupfert, der Spielspaß leider nicht ganz. Die Rendergrafik langweilt etwa nach 2 Spielstunden, genau dann geht auch dem Letzten auf, daß sich der Spielablauf ständig wiederholt. Die öden Seereisen bei Flauten sind selbst mit 2 Augenklappen kaum zu ertragen. Klar zum Kentern, ähhh – ach, stimmt schon. cb

Empfohlen:	486DX/50, 8 MB RAM, 2xCD-ROM			
Technik:	VGA, SVGA/SB			
Sprache:	deutsch	Grafik: 52%	55%	-
Hersteller:	Egmont Inter.	Sound: 60%		
Preis:	ca. 80,-DM	Genre: Genre-Mix	Einzelspiel	Multiplayer

Spunky Duffle



Spunky Duffle's Dueling Shuffle? Wer sich einen derart unglaublich-fantastisch-einprägsamen Titel ausdenkt, ist wohl zu jeder Schandtat bereit. So schlimm ist es aber dann doch nicht: Der Spieler muß bei besagtem Action-Puzzle immer wieder fünf gleiche Symbole aneinanderwursteln, indem er waagerecht und horizontal angeordnete Blöcke verschiebt. Fazit: ganz nett, aber auf Dauer nicht atemberaubend; simple Technik; fähiger Computergegner. Genrefans sollten mit anderen Tetris-Varianten vergleichen. Hobby-Bioleks kaufen sich trotz des beiliegenden Rezeptes für „Grillhasen á la Spunky" lieber ein Kochbuch. Der Rest spart sein Geld. hfr

Empfohlen:	486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95			
Technik:	SVGA/SB			
Sprache:	deutsch/englisch	Grafik: 38%	40%	45%
Hersteller:	Modern Games	Sound: 47%		
Preis:	ca. 50,- DM	Genre: Action-Denksp.	Einzelspiel	Multiplayer

Star Trek Pinball



„Mit Star Trek Pinball dringen Sie in Dimensionen des Flipperns vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat", verspricht die Packung. „Ordentlich, aber nicht faszinierend", meint PC Action frei nach einem bekannten Spitzohr. Es kommt wenig Dauermotivation auf, dazu sind die Flipper zu unspektakulär aufgebaut. Spielchen per LCD-Anzeige gibt es nicht, nur Target-Shots. Zudem hat die Ballphysik Macken. Für Trekkies mag die Originallizenz (samt Soundtrack, guter Grafik und lasziv dreinschauendem Kirk) ein Kaufgrund sein. Ganz witzig ist der Doppeltisch Nemesis, bei dem zwei Spieler gleichzeitig an einem PC gegeneinander antreten. hfr

Empfohlen:	P90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, DOS 6.22 o. Win95			
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio			
Sprache:	deutsch/englisch	Grafik: 79%	52%	60%
Hersteller:	Interplay/Acclaim	Sound: 72%		
Preis:	ca. 90,- DM	Genre: Flippersim.	Einzelspiel	Multiplayer

Jazz Jackrabbit 2 • Jump&Run

KAMPFNAGER

Der Osterhase? Kinderkram! Langohren von heute tragen statt Eiern lieber Rambo-Stirnbänder und wissen, wie man mit Schießprügeln umgeht. Ein Prototyp dieser postmodernen Gattung ist Jazz Jackrabbit, der nach seinem erfolgreichen Debüt im Jahre 1994 sein zweites PC-Abenteuer bestehen muß.



Tausendsassa Jazz Jackrabbit greift schon mal zu einem Schwebe-Skateboard, um den Tücken des Alltags entgegenzutreten.


Seltsam, seltsam: Jazz trifft eine rauchende Hippie-Raupe.


Sprungfedern katapultieren den Kampfnager gen Himmel.

Hase Jazz ist 'ne arme Sau. Eigentlich wollte er seine Freundin Eva Langohr ehelichen, doch bei der Zeremonie platzt ein Bösewicht in die Hochzeitsfeier und mopst den 12karottigen Diamantring der Angebeteten. Was bleibt dem Bräutigam also anderes übrig, als den dreisten Dieb zu jagen? Aufgabe des Spielers ist es, den grünen Kampfnager oder dessen durchgeknallten lilafarbenen Bruder Spaz durch 30 bonbonbunte, phantasievolle Levels zu steuern. Allerlei märchenhafte Kreaturen wollen den Helden dabei zu Hasenbraten verwursten. Jazz und Spaz unterscheiden sich hinsichtlich der Steuerung nur minimal, und zwar beim Springen. Jazz kann mit seinen Propeller-Ohren gleiten und Spaz höher hüpfen. Ansonsten läßt der Spieler seine Schützlinge rennen, schwimmen, sich ducken und mit Schwebe-Skateboards oder anderen abenteuerlichen Hilfsmitteln fliegen.

Baukasten inklusive

Die Pixelnager zerstampfen Mauern, benutzen Teleporter, hangeln sich an Lianen entlang und lassen ihre Knarren sprechen. Alle Aktionen sind wegen der eingängigen Steuerung einfach umzusetzen. Neun Power-Ups liefern diverse Munitionsarten. Damit der Digi-Hase wehrhafter als das Killerkarnickel aus Monty Pythons Ritter der Kokosnuß wird, stehen unter anderem Flammenwerfer, Lenkraketen, Gefrierstrahler und Dynamitstangen zur Verfügung. Wer möchte, kann mit dem Editor eigene Levels basteln oder das umfangreiche Multiplayer-Angebot nutzen (Rennen, Capture the Flag, Deathmatch, Kooperativ, Schatzsuche). Als Bonus wird Jazz Jackrabbit 1 mitgeliefert.

Harald Fränkel



Wer möchte, darf auch Spaz, den völlig durchgeknallten Bruder von Jazz, durch die 30 bonbonbunten Levels scheuchen.

KOMMENTAR

» Die putzigen Zeichentrick-Animationen, die gute Spielbarkeit und die vielen Levels machen Jazz 2 zu einem lustigen Zeitvertreib (Notiz am Rande: Obwohl der bescheuerte Spaz erstklassig rülpst und ganz tolle Faxen macht, mag ich den betont coolen Jazz lieber). Schade, daß die Figuren so extrem mickrig geraten sind. Und für Profis ist das Spiel zu einfach geraten. Alles in allem reicht's auch nicht für einen Innovationspreis. «

Mindestens:	P90, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, MS-DOS 5.0		
Empfohlen:	P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	VGA, SVGA/SB/MMX		
Multiplayer:	32 Sp. LAN u. TCP/IP, 8 Sp. Modem/seriell, 4 Sp. an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	54 MB/38 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Project Two/Acclaim	Veröffentlichung:	März 1998
Grafik: 81%	Sound: 79%	Genre:	Jump&Run

76% Einzelspiel **79%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Solides Jump&Run mit viel Humor* «



JOYSOFT SHOP
40211 Düseldorf
Am Wehrhahn 24
0211/36 44 45
JOYSOFT SHOP
45127 Essen
Viehofer Str. 17
0201/2 43 72 95
JOYSOFT SHOP
50676 Köln
Mathias Str. 24-26
0221/9 23 15 45
JOYSOFT SHOP
52062 Aachen
Blondel Str. 10
0241/40 69 12
JOYSOFT SHOP
53111 Bonn
Münster Str. 11
0228/65 97 26
JOYSOFT SHOP
53721 Siegburg
Kaiser Str. 54
02241/6 80 45
JOYSOFT SHOP
56068 Koblenz
Schloß Str. 16
0261/30 96 34
JOYSOFT SHOP
60311 Frankfurt
Fahrgasse 87
069/91 39 83 71
JOYSOFT POINT
MULTI MEDIA FACTORY
26122 Oldenburg
Staulinie 18
0441/1 77 68
JOYSOFT POINT
GAMESHOP GIESSEN
35390 Giessen
Katharinen Str. 21
0641/79 17 94
JOYSOFT POINT
JUST 4 FUN
40724 Hilden
Hochdahler Str. 10
02103/84 40
JOYSOFT POINT
COMPUTERSPIELE
41061 M' Gladbach
Eickener Str. 14
02161/18 30 93
JOYSOFT POINT
CONNACTION
41460 Neuss
Klarissen Str. 15
02131/27 57 51
JOYSOFT POINT
LASO-SOFT
42781 Haan
Bahnhof Str. 18
02129/80 20
JOYSOFT POINT
PLAYERS CHOICE
50677 Köln
Merowinger Str. 28
0221/3 10 07 07
JOYSOFT POINT
SOFT SITE
63065 Offenbach
Schloß Str. 20-22
069/82 36 90 45
JOYSOFT POINT
BECOM
63486 Bruchköbel
Haupt Str. 3
06181/7 49 00
JOYSOFT POINT
BECOM
63526 Erlensee
Friedens Str. 19
06183/90 05 11
JOYSOFT POINT
MYSTIC GAMES
72458 Albstadt
J.-Mauthe Str. 7
07431/93 30 80
PREIS HIT
69,90 DM
PREIS HIT
79,90 DM
PREIS HIT
DER NEUE KATALOG IST DA!
Knapp 100 Seiten & über 500 Artikel ausführlich beschrieben
DER NEUE SUPERSHOP IM INTERNET:
ÜBER 3.000 TITEL TAGESAKTUELL ABRUFBAR.
Ständig SONDERAKTIONEN und brandaktuelle ERSCHEINUNGSTERMINE.
WIR FÜR SIE:
www.joysoft.de
24 STUNDEN VERSANDTELEFON:
0221/94 86 10 50
FAX:
0221/94 86 12 22
VERSANDADRESSE:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
Preisänderungen, Irrtümer & Zwischenverkauf vorbehalten. Artikel nur solange der Vorrat reicht!
Preise der JOYSOFT POINTS und FILIALEN können abweichen!
Joysoft
PREIS HIT
29,90 DM
69,90 DM
PREIS HIT
84,90 DM
PREIS HIT
LIEFERSERVICE:
Im Inland:
Versandanteil mi
Kreditkarte ode
per Vorkasse
6,90 DM,
per Vorkasse UPS
9,90 DM.
Per Postnachnahme
9,90 DM,
per UPS-Nachnahme
16,90 DM.
Ab Rechnungsbetrag
von 200,- DM
VERSANDKOSTENFREI
Im Ausland:
Versandanteil mit Kre
ditkarte oder postbare
Vorkasse beträgt inner
halb Europas für Post
Päckchen 20,- DM
Post-Pakete 50,- DM
Der Versandanteil außer
halb Europas beträg
25,- DM für Päckchen
Zahlung per Kreditkarte
Wir akzeptieren Euro- un
Visa-Card. Bitte geben Si
bei Ihrer Bestellung an
welche Karte Sie benutzen
außerdem benötigen wir Ihr
Kartennummer und da
Gültigkeitsdatum, sowie Ihr
Telefonnummer für evtl
Rückfragen. Bei schriftliche
Bestellungen vergessen Si
bitte nicht Ihre Unterschrift
Ankreuzen & Bestellen
Kreuzen Sie das weiße Feld auf dem gewünschten Titel an.
Schicken oder faxen Sie uns diese Anz
und wir liefern nach oben genannten Versandbedingungen Ihre Wünsche schnellstens aus.
NAME:
STR.:
ORT:
TEL.:
Anzahl der Titel:
ICH WILL

Dunkle Manöver



Als Leiter einer Geheimorganisation führt der Spieler in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts weltweit Einsätze gegen das organisierte Verbrechen durch. Mit Motorrädern, verschiedensten PKWs und Panzern schlägt man sich rundenbasiert durch die einzelnen Szenarien. Dabei muß der Spieler Nachschub, Munition, Treibstoff usw. selbst verwalten und sich für alle Missionen einteilen. Trotz interessanter Story entwickelt Dunkle Manöver eine nur mäßige Atmosphäre. Hemmschuh ist die Grafik, der es an Animationen fehlt. Bestehende Motivation wird durch zwar abwechslungsreiches, aber teilweise ziemlich unfaires Leveldesign gemindert. **ag**

Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, Win95				
Technik:	SVGA/ SB/ 7 Sp. LAN				
Sprache:	deutsch	Grafik:	65%	66%	64%
Hersteller:	Trinode	Sound:	63%		
Preis:	ca. DM 80,-	Genre:	Strategie	Einzelspiel	Multiplayer

GNAP



Ein kleiner violetter Alien, der seiner Form nach genausogut aus einer Kondomwerbung stammen könnte, hat eine Raumschiffpanne und landet unsanft im Schweinegehege einer Farm auf unserem Planeten. Bevor er seinen Allflitzer wieder flottmachen kann, erkundet er die Gegend, freundet sich mit einem Schnabeltier an und ergeht sich in Lustbarkeiten wie Schweinesprengen oder Nadel-im-Heuhaufen-suchen. Die Cartoon-Grafik ist ansprechend, die Rätsel zu leicht und der Humor so einfältig, daß es fast schon wehtut. Vom „ultimativen Comic-Game", wie uns der Covertext glauben machen will, kann jedenfalls keine Rede sein. **ha**

Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95				
Technik:	SVGA/SB				
Sprache:	englisch	Grafik:	75%	29%	-
Hersteller:	Hoffmann/Ari	Sound:	65%		
Preis:	ca. DM 50,-	Genre:	Adventure	Einzelspiel	Multiplayer

Titanic



Damals, 1912, hätten Sie als Geheimagent die beiden Weltkriege und die Russische Revolution verhindern können, wenn es Ihnen gelungen wäre, auf der Titanic einen arabischen Gedichtband aufzustöbern. Die Zeit wird zurückgedreht, und Sie bekommen eine zweite Chance: Erkunden Sie das Schiff, sprechen Sie ausgiebig mit den Passagieren, und sammeln Sie Hinweise über den Verbleib des Buchs, um der Geschichte eine glückliche Wendung zu geben. Die Dialoglastigkeit, hölzern animierte Charaktere und eine hingeschluderte Lokalisierung trüben den Spielspaß. Falls Sie The Last Express mochten, könnte Titanic dennoch etwas für Sie sein. **ha**

Empfohlen:	P 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95				
Technik:	SVGA/SB				
Sprache:	deutsch	Grafik:	64%	55%	-
Hersteller:	Cyberflix/Bomico	Sound:	63%		
Preis:	ca. DM 80,-	Genre:	Adventure	Einzelspiel	Multiplayer

WarBreeds



Ein richtiger Ameisenkrieg bricht mit WarBreeds über Sie herein. Red Orb hat in dieses überzüchtete Echtzeit-Strategiespiel –abgesehen von 3D-Terrain– so ziemlich jedes denkbare Feature der 2. Generation gepackt. So lassen sich eigene Kreaturen nach dem Baukastenverfahren entwerfen und auf den Gegner hetzen. Dafür wurden essentiellere Punkte wie Mission-Design, Story und Spielbarkeit schändlich vernachlässigt. Eine umfangreiche Feature-Liste macht eben noch kein gutes Spiel. Die nur mittelmäßige Technik limitiert den Spielspaß um ein weiteres. Gerade in diesem heißumkämpften Genre sind zahlreiche bessere Spiele im Angebot. **ag**

Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, Win95				
Technik:	SVGA/SB/CD Audio/4 Sp. TCP/IP				
Sprache:	deutsch	Grafik:	62%	65%	65%
Hersteller:	Red Orb	Sound:	40%		
Preis:	ca. DM 80,-	Genre:	Echtzeitstra.	Einzelspiel	Multiplayer



Schwerpunkt • Action

BALLERMANN

Welche Computerspieler neigen verstärkt zu Hornhautbildung an den Fingerkuppen und können traumwandlerisch sicher ein 24-stündiges Referat über die Bedeutung des Kürzels BPjS halten? Logisch, daß hier die Rede von den Actionfans ist. Obwohl deren Leib- und Magengenre von einigen Zeitgenossen nur mitleidig belächelt werden mag („Da muß man ja bloß ballern") – totzukriegen ist diese Gattung nicht.

Die Geschichte der PC-Actionspiele ist alles andere als eine Geschichte voller Mißverständnisse. Vielmehr ist sonnenklar: Kaum ein anderes Genre hat die rasante Hardwareentwicklung derart mitbeeinflußt. Als sich noch viele Besitzer von Personalcomputern mit dem pummeligen Ballerastronauten Commander Keen vergnügten, mit EGA-Grafiken glücklich waren und höchstens etwas neidisch auf diverse preisgünstige Spielemaschinen schielten, kam es zu einem Aufschrei. Der Grund: 1990 war eine interaktive Space Opera mit dem Titel Wing Commander erschienen. Einerseits sorgte die opulente VGA-Auflösung für Entzückensschreie. Andererseits mußte die potentielle Fangemeinde traurig auf ihre schwachbrüstigen Chipgefährten blicken, weil für die digitale Kilrathijagd mindestens ein schneller 286er nötig war. Außerdem wollten die löwenartigen Aliens nicht nur piepsen, sondern richtig brüllen – deshalb erwies sich eine Soundkarte als Pflicht.

Getunte Büromaschinen

Obwohl Wing Commander erste wichtige Impulse gab, blieb der PC noch einige Zeit eher ein typischer Rechenknecht. Bis 1992 war der Amiga, der Nachfolger des berühmten Homecomputers C 64, des Zockers liebste Freundin, dann kam es zur Wende. Nahezu zeitgleich flimmerte der erste ernstzunehmende 3D-Shooter über die Monitore der mittlerweile erheblich getunten Büromaschinen. Hinter dem Produkt steckte eine Firma namens Apogee. Verantwortlich dafür waren ein paar Programmierer, die sich später als id-Software einen Namen machten und ihr Werk höchstselbst zweimal unter anderen Titeln klonten – von einem dieser Produkte erschien erst kürzlich der zweite Teil. Natürlich griffen weitere Hersteller mehr oder weniger erfolgreich die Idee von id auf. Unter anderem veröffentlichte LucasArts Mitte 1995 einen bekannten Star-Wars-Shooter. All diese namentlich nicht genannten Spiele haben etwas gemeinsam: Sie wurden von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indiziert. Noch heute zeigt sich, daß Gewaltdarstellung in Kombination mit einer realistischen Ich-Perspektive für ein Einschreiten der Bonner Behörde verantwortlich sein kann. Keinerlei Probleme mit dem Thema Indizierung hatte 1994 **Magic Carpet**, das bis zu diesem Zeitpunkt perfekteste 3D-Actionspiel. Einen



Wing Commander revolutionierte Ende 1990 das Genre „Action" und forderte u. a. einen superflinken 286er mit Soundkarte.



Jedi Knight ist derzeit wohl das beste Actionspiel für den PC. Star-Wars-Fans kommen ohnehin nicht an diesem Titel vorbei.

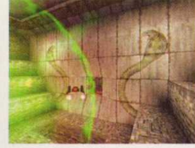
BEAT 'EM UP

Virtua Fighter 2

Die Virtua Fighter-Reihe ist, was den PC betrifft, der ungeschlagene Champion bei den Beat 'em Ups. Mit dem zweiten Teil holen sich Prügelfans zehn wehrhafte Damen und Herren ins Haus, die ihre Kampfsportfähigkeiten selbst ohne Hardwarebeschleunigung in butterweichen Animationen zur Schau stellen. Stark macht Virtua Fighter 2 die exzellente Spielbarkeit: Alle Bewegungen sind intuitiv zu erlernen. Wer vom Computer eins auf die Nase bekommen hat, weiß genau, warum. Unfaires Gameplay gibt es nicht, die CPU bestraft nur die Fehler ihres menschlichen Gegners.

PCA-Wertung 10/97: 91%





Descent (links) war 1995 Wegbereiter für 3D-Shooter mit echter 360 Grad-Bewegungsfreiheit. Drei Jahre später warten Actionfans auf das Licht- und Grafikspektakel Forsaken.

weiteren Schub erhielt das Genre 1995 durch den Tunnel-Shooter **Descent.** Momentan gilt **Jedi Knight** als das Nonplusultra.

2D ade!

Trotz der hinlänglich bekannten Indizierungsprobleme sind 3D-Actionspiele bis heute sehr beliebt. Die flache zweite Dimension verschwindet immer mehr von der Bildfläche, was natürlich auch durch die immer leistungsfähigeren Rechner bedingt ist. Die atemberaubenden dreidimensionalen Effekte machte sich unter anderem auch **Tomb Raider** zunutze, das nebenbei eine für die überwiegend männliche Zielgruppe mindestens ebenso atemberaubende Frau als Heldenfigur bereitstellte. Diese Art von modernster Emanzipation, gepaart mit einem Schuß Adventure, drängte manch anderen Macho-Muskel-Pixelhelden in den Hintergrund. Der Trend zu 3D wirkt sich selbst auf Untergenres aus, was sich an den Jump&Runs zeigt. **Earthworm Jim 2** war der bislang letzte Geniestreich aus der Abteilung „Flacher Hüpferling". Seit knapp einem Jahr gilt **Pandemonium!** als Referenz, dicht gefolgt vom humorvollen **Croc**, das ein putziges Babykrokodil präsentiert. Selbst Klassiker wie **Frogger**

JUMP&RUN

Pandemonium!



Wer ein Jump&Run für den PC sucht, kommt an Pandemonium! nicht vorbei. Der 3D-Hüpferling besticht durch seine flüssige und prachtvolle Grafik, eine kinderleichte Steuerung, ein mehr als solides Leveldesign und das enorm schnelle Gameplay. Langeweile kommt außerdem selbst nach intensivster Beschäftigung nicht auf, weil die zahlreichen und raffinierten Phantasiewelten immer wieder mit Überraschungen aufwarten. Die zwei wählbaren Charaktere Nikki und Fargus verfügen übrigens über verschiedene Fähigkeiten, was ebenfalls Abwechslung bietet.

PCA-Wertung 6/97:. 87%

WELTRAUM-ACTION

Wing Commander Prophecy



Mit der sagenhaften Grafik-Engine und den stimmungsvollen Soundeffekten ist der neueste Wing Commander ein Fest für Augen und Ohren. Eingebettet in die spannende Hintergrundstory, bei der es um eine Bedrohung durch insektenartige Super-Aliens geht, eröffnet sich besonders den Actionfans eine erstklassige Atmosphäre, die ein Faible für schnörkellose Ballerkost haben. Das im Vergleich zu den Vorgängern erneut vereinfachte Gameplay und der variable Schwierigkeitsgrad lassen selbst bei Anfängern keinen Frust aufkommen, weil die Einarbeitungszeit gering ist.

PCA-Wertung 2/98: 90%

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 4/98

dürfen heute dank heftiger Wiederbelebungsmaßnahmen die dritte Dimension auskosten. Und auch bei den Prügelspielen ist die weniger plastische Darstellung längst passé: Bei **Virtua Fighter 2** hauen sich die wackeren Recken effektvoll in 3D die Rübe ein. Der erste Teil war Mitte des Jahres 1996 erschienen und hatte PC-Usern erstmals ein richtig gutes Kampfsport-Feeling beschert. Bis dahin mußten selbst Fanatiker mit High-End-Rechnern zugeben, daß ihr System mit den wesentlich preisgünstigeren Konsolengeschwistern nicht mitzuhalten vermochte. Mittlerweile setzt die ehemalige Rechenmaschine sowieso gewaltig zum Überholen an.

Beschleunigte Beschleuniger

Inwieweit speziell Actionspiele für einen Schub in der PC-Spielebranche gesorgt haben, zeigt nicht nur das Beispiel Wing Commander. Man schrieb das Jahr 1993, als LucasArts sein Shoot 'em Up **Rebel Assault** auf den Markt brachte. Daß der Spieler bei diesem Star-Wars-Abenteuer nur sehr wenig Bewegungsfreiheit hatte, störte offenbar kaum: Weltweit wurde der Titel rund eine Million mal verkauft, obwohl seinerzeit CD-ROM-Laufwerke verhältnismäßig wenig verbreitet waren. Es dürfte nachvollziehbar sein, daß der eine oder andere in den nächsten Laden gestürmt ist, um für die Zukunft gerüstet zu sein. Actionlastige Spiele waren es letztendlich auch, die den Joystick und das Gamepad für den PC salonfähig gemacht haben. Die neueste Entwicklung in diese Richtung ist die Force-Feedback-Technologie. Endlich können Actionspezialisten die von ihnen ausgelösten Explosionen nicht nur sehen, sondern auch spüren, weil die mit Motoren ausgerüsteten Monster-Joysticks kräftig die Hand durchschütteln. Versorgungsengpässe Ende des Jahres 1997 sprechen eine ebenso



Wegen Rebel Assault kauften sich viele ein CD-ROM-Laufwerk.

deutliche Sprache, wie sich das Actiongenre auf die Weiterentwicklung der Windows-Spiele auswirkt: Kunden standen sich vor Weihnachten in den Läden gegenseitig auf den Füßen, um doch noch eine der heiß begehrten 3Dfx-Grafikkarte unters Weihnachtsbäumchen legen zu können. Bereits Mitte März sollen die noch einmal beschleunigten 3D-Beschleuniger mit Voodoo²-Chip in den Regalen liegen und für weiteren Performancegewinn sorgen.



Rosige Aussichten

Natürlich muß Actionfans wegen kommender Titel nicht bange sein: Wie es aussieht, stehen beispielsweise mit **Descent 3** und **Pandemonium 2** (beide März), **Freespace**, **Tresspasser** und **Incoming** (alle April), **Forsaken** (Mai) und **Half-Life** (Juni) echte Knüller an. Möglicherweise entpuppt sich auch **Urban Assault** (September), ein Mix aus 3D-Action und Echtzeitstrategie, als interessante Variante. **Uprising** und **Battlezone** haben ja bereits bewiesen, daß eine derartige Kreuzung durchaus neue Impulse geben kann.

Harald Fränkel



Schon lange gab es kein so geniales 2D-Jump&Run wie Earthworm Jim 2 mehr. Auch bei den reinen Ballerspielen exisitiert der Trend zur dritten Dimension. Jüngste Ausnahme war The Reap.

3D-ACTION

Jedi Knight



Mit aller „Macht" hat das Star-Wars-Abenteuer Jedi Knight im November bei den 3D-Shootern das Prädikat „Genrereferenz" erobert. Fans durften endlich einmal mit dem Laserschwert herumfuchteln, die sagenumwobenen Jedi-Kräfte anwenden und sich an niegelnagelneuen realen Spielfilmsequenzen erfreuen. Auch wegen des hervorragenden Leveldesigns und der einzigartigen Atmosphäre werden PC-Besitzer für viele unterhaltsame Stunden an den Monitor gebannt. Mit „Mysteries of the Sith" (siehe Test in PCA 3/98) ist außerdem bereits eine erstklassige Missiondisk erhältlich.

PCA-Wertung 11/97 ....92%

ACTION ZUM TASCHENGELDTARIF

Titel	*Hersteller*	*Subgenre*	*Preis*	*Wertung/Ausgabe*
MDK	*Shiny*	*3D-Action*	*DM 35,-*	*88% (4/97)*
Extreme Assault	*Blue Byte*	*3D-Shooter*	*DM 40,-*	*88% (6/97)*
Wing Commander IV	*Origin*	*Space-Action*	*DM 30,-*	*81% (4/96)*
Privateer 2	*Origin*	*Space-Action*	*DM 30,-*	*80% (12/96)*
Schleichfahrt	*Blue Byte*	*U-Boot-Action*	*DM 35,-*	*80% (11/96)*
Descent 2	*Interplay*	*3D-Shooter*	*DM 25,-*	*80% (4/96)*
Time Commando	*E. A.*	*Beat 'em Up*	*DM 30,-*	*79% (9/96)*
Mechwarrior 2	*Activision*	*3D-Action*	*DM 30,-*	*75% (12/96)*
X-Wing Compilation	*LucasArts*	*Space-Action*	*DM 30,-*	*71% (-)*
Rebel Assault 2	*LucasArts*	*Space-Action*	*DM 35,-*	*70% (-)*
Tie-Fighter	*LucasArts*	*Space-Action*	*DM 30,-*	*70% (-)*
Worms	*Team 17*	*Act.-Strategie*	*DM 25,-*	*69% (-)*
Pitfall	*Activison*	*Jump&Run*	*DM 25,-*	*69% (-)*
Creature Shock	*Virgin*	*3D-Shooter*	*DM 13,-*	*62% (-)*
Cyberia	*Interplay*	*3D-Shooter*	*DM 25,-*	*60% (-)*

ANMERKUNG: Beide Tabellen beinhalten die Wertung nach heutigen Maßstäben, Abwertungen wurden also berücksichtigt! Einige der angeführten Titel sind inzwischen auch auf Compilations erhältlich.



Sind Action-Strategiespiele möglicherweise die Renner der Zukunft? Im März soll Urban Assault von Terratools erscheinen.

DIE BESTEN ACTIONSPIELE

Platz	Titel	Kurzbeschreibung	Pro & Contra	Grafik	Wertung
1	**Jedi Knight** Hersteller: ....LucasArts Preis: ....ca. DM 100,- Subgenre: 3D-Action	Star-Wars-Abenteuer aus der Ich-Perspektive mit neuen Impulsen für das Genre (u. a. Lichtschwertkampf, Einsatz der „Macht").	Hervorragende Atmosphäre und ideenreiches Leveldesign, reale Spielfilmzwischensequenzen. Lediglich minimale Abstriche wegen der kantig und leicht eintönig wirkenden Grafik.	VGA, SVGA, Direct3D	92% (11/97)
2	**Tomb Raider 2** Hersteller: .Eidos Interactive Preis: ....ca. DM 90,- Subgenre: 3D-Action mit Adv.	Actionreiches Abenteuer mit Rätselelementen im Indiana-Jones-Stil. Der Spieler steuert aber die Kultfigur Lara Croft.	Gameplay-Defizite des Vorgängers wurden fast komplett ausgemerzt, durch die anspruchsvollen (und fairen) Puzzles sowie die aufwendige Optik lassen sich kleine Grafikfehler locker verkraften.	VGA, SVGA, Direct3D	91% (12/97)
3	**Virtua Fighter 2** Hersteller: ....Sega Preis: ....ca. DM 80,- Subgenre: ......Beat 'em Up	Exzellent spielbares Prügelspiel mit zehn sehr unterschiedlichen Kämpfern, vielen Schlagvarianten und diversen Spielmodi.	Wer Beat 'em Ups mag, wird kaum Schwächen finden: Die intuitive Steuerung geht schnell in Fleisch und Blut über, und die Animationen sind bei 16 Bit Farbtiefe ohne jegliche Hardwarebeschleunigung sehr flüssig.	SVGA,	91% (10/97)
4	**Wing Commander Pro.** Hersteller: ....Origin Preis: ....ca. DM 90,- Subgenre: ..Weltraum-Action	Auch beim fünften Teil der außerordentlich erfolgreichen Science-Fiction-Serie geht es um opulente Weltraumschlachten.	Eingängiges Gameplay und atemberaubende Grafiken sorgen für eine sehr dichte Atmosphäre. Überwiegend einfach gestrickte „Mach-alles-nieder"-Missionen, kein Multiplayer-Modus.	VGA, SVGA, 3Dfx, Direct 3D	90% (2/98)
5	**Starfleet Academy** Hersteller: ....Interplay Preis: ....ca. DM 100,- Subgenre: ..Weltraum-Action	Star-Trek-Gegenstück zu Wing Commander Prophecy, allerdings mit diplomatisch-strategischen Zügen.	Die komplexen Missionen, der außerdem enthaltene Mission-Editor und die verschiedenen Multiplayer-Modi sorgen für langfristige Motivation. Warnung: Der Schwierigkeitsgrad liegt stellenweise sehr hoch.	SVGA	89% (10/97)
6	**Uprising** Hersteller: ....3DO Preis: ....ca. DM 100,- Subgenre: 3D-Action-Strateg.	Die erste gelungene Mixtur aus 3D-Action und Echtzeitstrategie, also C&C aus der Ich-Perspektive.	Ordentliche Grafiken, atmosphärefördernde Soundeffekte und ein erstklassiges Benutzerinterface sind die Stärken. Der Kampagnemodus samt Story verliert wegen der fehlenden Videosequenzen an Anziehungskraft.	SVGA, 3Dfx,	89% (1/98)
7	**I-War** Hersteller: ...Particle/Ocean Preis: ....ca. DM 100,- Subgenre: ..Weltraum-Action	Der „britische" Wing Commander setzt zwar auch auf Action, besitzt aber mehr Simulationselemente.	Eine Alternative zu WCP und Starfleet: Der Tiefgang und der verzweigte Missionsaufbau motivieren den Spieler lange. Die komplexe Steuerung mag Freunden von schnellen Weltraumgefechten weniger liegen.	SVGA	88% (1/98)
8	**G-Police** Hersteller: ....Psygnosis Preis: ....ca. DM 100,- Subgenre: 3D-Shooter	Technisch aufwendige Hubschrauber-Ballerei in düsterfuturistischer Blade-Runner-Umgebung.	Stärken sind die ausgefeilten Missionen, die Lichteffekte, das realistische Fluggefühl und die eingängige Steuerung. Szenarien auf Dauer relativ eintönig (Städte bei Nacht), kein Multiplayer-Modus.	SVGA, Direct3D	88% (11/97)
9	**Extreme Assault** Hersteller: ....Blue Byte Preis: ....ca. DM 40,- Subgenre: 3D-Shooter	Hubschrauber- und Panzerballerei, die inzwischen zum Budgetpreis erhältlich ist.	I.V. zu G-Police wirkt der Missionsaufbau nicht so komplex und abwechslungsreich. Dafür sind die Levels grafisch kurzweiliger, weil der Spieler sich u. a. durch Tunnelsysteme und über Landschaften bewegt.	VGA, SVGA	88% (6/97)
10	**MDK** Hersteller: ..Shiny Entertain. Preis: ....ca. DM 35,- Subgenre: 3D-Shooter	Bizarres Actionspiel mit viel Witz und guten Ideen, mittlerweile zum Kampfpreis erhältlich.	Hier kommt Kurt: Die mit phantasievoll gestalteten Levels und die netten Ideen (aufblasbare Dummys, Scharfschützensicht, durchgeknallte Alien-Gegner) machen dieses Budgetspiel noch immer unterhaltsam.	SVGA	88% (4/97, abgewertet)
11	**Pandemonium** Hersteller: .Crystal Dynamics Preis: ....ca. DM 100,- Subgenre: .....Jump&Run	Obwohl es bereits fast ein Jahr alt ist, immer noch die Nummer 1 bei den Jump&Runs.	Technisch und spielerisch überzeugend, faszinierendes Leveldesign und rasantes Gameplay in phantasievoller 3D-Umgebung, zwei Charaktere. Gespeichert werden darf nur zwischen den Missionen.	VGA, SVGA 3Dfx	87% (6/97)
12	**Battlezone** Hersteller: ....Activision Preis: ....ca. DM 100,- Subgenre: 3D-Action-Strateg.	Nach Uprising der zweite geglückte Versuch, 3D-Action und Echtzeitstrategie zu vermengen.	Technisch hochwertig und spielerisch anspruchsvoll, mit abwechslungsreichen Missions und vielen Features. Gegenüber Uprising wegen des schwächeren Benutzerinterfaces höhere Einarbeitungszeit.	SVGA, Direct 3D	85% (4/98)

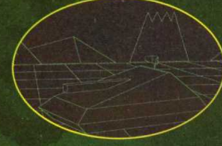
ACTIVISION

HIER HABEN SIE DAS KOMMANDO AUF DEM SCHLACHTFELD - NICHT DARÜBER.

1980 führte Battlezone die 3D-Grafik ein und gab Computerspielen ein neues Gesicht. Jetzt eröffnen wir Ihnen abermals eine neue Perspektive!

First-Person-Action pur

Erleben Sie den Kampf aus der Perspektive eines Soldaten, und nicht eines Vogels! Vom Cockpit Ihres Anti-Schwerkraftpanzers aus können Sie Ihre Gegner mit einem zerstörerischen Arsenal von 25 Waffen umpusten, einschließlich Panzerabwehrkanonen und Raketen. Sprengen Sie mit Minen und Mörsern Krater in das voll deformierbare 3D-Gelände, oder lassen Sie mit dem „Donnerschlag" die Erde beben, um Ihre Gegner aus den Löchern zu jagen, in denen sie sich verkrochen



Das Original-Battlezone war seinerzeit ein solcher Durchbruch, daß die US Army eine modifizierte Version zu Übungszwecken verwendet haben soll.

haben. Auch wenn es Ihren Panzer einmal erwischt hat, geht der Kampf noch weiter: Marschieren Sie zu Fuß zu Ihren Truppen, oder kapern Sie einfach ein nahegelegenes feindliches Fahrzeug – Ihre Langstreckenkanone wird Ihnen dabei sicher gute Dienste leisten.



Das ausgeklügelte HUD-System ermöglicht dem Spieler mit Hilfe der Auswahlmenüs und integrierten 3D-Radaranzeige eine schnelle und effiziente Bewegung seiner Truppen und eine optimale Kontrolle des Kampfgeschehens. „Die totale Kontrolle! Ein so übersichtliches Spiel-Interface wie das von BATTLEZONE sieht man nicht alle Tage." Chris Peller, POWER PLAY.



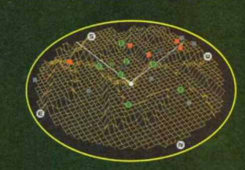
So viele Einheiten, so wenige Ressourcen ... warten Sie mit den strategisch besten Offensiv- und Defensivaufstellungen auf, die Sie sich leisten können.



Die Ich-Perspektive in Battlezone bringt Sie direkt an die Front des Kampfgeschehens.

Knallharte Echtzeit-Strategie

In Battlezone sind Sie kein Satellitenführer. Sie gehören zu den Bodentruppen und haben das Kommando über mehr als 30 verschiedene Fahrzeuge, die alle ihre ganz besonderen taktischen Vorteile haben.



Dank des topographischen 3D-Radars in Battlezone landet nichts auf dem Schlachtfeld, über das Sie nicht genauestens informiert wären.

Spezialeinheiten wie Infanterie und mobile Angriffskanonen setzen ihre künstliche Intelligenz ein, um Sie allein zum Meister des Schlachtfelds zu machen. Errichten Sie Stützpunkte, sichern Sie sich Ressourcen, spielen Sie mit Ihrer Macht – und all das, ohne jemals die Ich-Perspektive zu verlassen.

Intensive First-Person-Action gepaart mit kompromißloser Echtzeit-Strategie ... das neue Battlezone.



Mit Strategie an die Front.

www.activision.com







Tel.: 09471 - 70170

Activision Support, täglich von 16 bis 18 Uhr, außer an gesetzlichen Feiertagen.
Hintline: 0190 - 510055 (DM 1,20/min.) -
Technischer Support: 01805 - 225155
E-Mail: Support@activision.de



Immer up to date mit der Activision-Infomai

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produ unserer Firmengruppe interessiert sind, füllen Sie diesen Coupon aus (in Blockschrift), schneiden ihn aus, stecken ihn in einen ausreic frankierten Briefumschlag und senden ihn an:

Activision Deutschland GmbH, Infomail, Postfach 1553, 33245 Güte

Vorname/Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Geburtsdatum:

Mag 1

Asterix und Obelix

Die Suche nach dem schwarzen Gold

Eingefleischten Fans der gallischen Comic-Chaoten Asterix und Obelix wird es sicherlich schwerfallen, an dieser CD aus dem Hause Egmont Interactive vorbeizugehen. Doch bevor Sie überstürzt mit der gelben Packung zur Kasse Ihres Softwarehändlers eilen, sollten Sie sich in aller Ruhe folgendes durch den Kopf gehen lassen: Es handelt sich bei dem Programm im Grunde nur um eine gekürzte, digitalisierte und mit Sprachausgabe versehene Version des Comic-Bandes Asterix – Die Odyssee. Hyperlinks in den Sprechblasen verzweigen ins sogenannte Asterix-Lexikon, in dem man knapp gehaltene Hintergrund-Infos zur Comic-Serie und zu realen historischen Fakten abrufen darf. Auf Wunsch kann man sich den Text auch vorlesen lassen und dazu gegebenenfalls Bilder oder kleine Filme betrachten. Sechs kleine Spiele lockern an den verschiedenen Stationen der turbulenten Reise das Geschehen ein wenig auf: Mal dürfen Sie mit dem Cursor auf Wildschweinjagd gehen, mal Galeeren versenken oder sich an einer Hütchenspiel-Variante versuchen. Das klapprige Haus des Architekten Numerobis erkunden Sie aus der Ich-Perspektive und lösen dabei kleine Denkaufgaben. Alles in allem ist der Unterhaltungswert der Suche nach dem schwarzen Gold doch sehr begrenzt, und nach wenigen Stunden hat man bereits alles gesehen – dann besteht kein Grund mehr, die CD noch einmal aus dem Regal hervorzukramen. **ha**



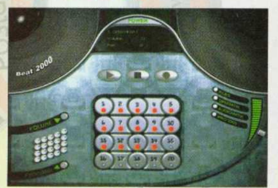
Bei der Suche nach dem schwarzen Gold handelt es sich um eine Umsetzung des Comic-Bandes Asterix – Die Odyssee.



Über eine Karte kann man sich per Mausklick sofort ins Spielgeschehen stürzen, ohne das Comic-Abenteuer zu absolvieren.

Empfohlen:	P90, 16 MB RAM, 4xSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik: SVGA/SB	Sprache: deutsch		Multimedia
Hersteller: Egmont	Preis: DM 49,95		*Ausreichend*

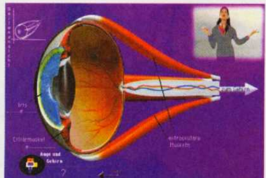
Beat 2000



Vornehmlich an Einsteiger ins Musikmachen am PC wendet sich Beat 2000, mit dem Sie aus einer Fülle von mitgelieferten Samples Ihre eigenen Songs in CD-Qualität zusammenbasteln können. Bis zu 20 Spuren stehen Ihnen für Ihre musikalischen Kreationen zur Verfügung. Ein kinderleicht zu bedienender Drum-Editor und ein Zusatztool zum Bearbeiten von .WAV-Files vervollständigen das Paket. Wenn Sie Wert auf eine peppige Benutzeroberfläche legen und nur sporadische Ausflüge in die Welt der Klänge unternehmen wollen, reicht Beat 2000 völlig aus. Falls Sie jedoch weitergehende Ambitionen haben, sollten Sie doch besser zum flexibleren magix MusicMaker greifen. **ha**

Empfohlen: P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Technik: SVGA/SB	Sprache: deutsch	Multimedia
Hersteller: Aludra/Ari	Preis: DM 49,95	*Befriedigend*

Illusionen



Können wir uns auf unsere Sinne verlassen? Nein, immer wieder spielen sie uns die absonderlichsten Streiche – mal glauben wir, uns zu bewegen, obwohl in Wirklichkeit unsere Umgebung in Bewegung ist, und ein anderes Mal schätzen wir Entfernungen und Größenverhältnisse völlig falsch ein. Wie oft haben wir schon versucht, solche verwirrenden Phänomene zu ergründen, und standen am Ende dann doch relativ ratlos da – die CD-ROM Illusionen liefert uns nun so manche Erklärung. Das ästhetisch aufgemachte Programm weist eine enorme Tiefe auf und macht das „Forschen" mit seinem intuitiven Interface zum reinen Vergnügen. Für anspruchsvolle Anwender, die auch vor Fremdwörtern nicht zurückschrecken. **ha**

Empfohlen: P 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik: SVGA/SB	Sprache: deutsch	Multimedia
Hersteller: Navigo	Preis: DM 79,90	*Gut*

Weltgeschichte



Laut Verpackung müßte man sich im Großen CDV-Lexikon der Weltgeschichte eigentlich umfassend über alle Epochen vom Altertum bis zur Neuzeit informieren können. Geboten bekommt man jedoch lediglich ein paar sehr knapp gehaltene, illustrierte Überblicksartikel zu den bekanntesten historischen Phänomenen. Das mitgelieferte Kartenmaterial genügt nur recht bescheidenen Ansprüchen, und die „Zeittafel" könnte genausogut aus einem Mittelstufen-Schulbuch stammen. Die Suchfunktion offenbart die Schwächen des Möchtegern-Lexikons vollends: Nicht einmal Persönlichkeiten wie die britische Ex-Premierministerin Margaret Thatcher werden gefunden. **ha**

Empfohlen: 486DX2/66, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik: SVGA/SB	Sprache: deutsch	Multimedia
Hersteller: CDV	Preis: DM 49,95	*Ungenügend*



Software-Versand

Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!

Fallout

Deutsche Version DM 69,99

CD-ROM

Titel		Preis
Abenteuer a. d. Legoinsel	DV	49,99
Aber Hallo	DA/DV	29,99
Addiction Pinball	DV	69,99
Age of Empires	DV	89,99
Age of Empires Data	DV	19,99
AH 64 Longbow 2	DV	79,00
Air Warrior 3	DV	x69,99
Alexander der Große	DV	59,99
Andretti Racing	DV	79,00
Animal	DV	69,99
Anno 1602	**DV**	**x69,99**
Anstoss 2	DV	69,99
Anstoss 2 DATA	**DV**	**24,99**
Armored Fist 2	**DV**	**74,99**

CD-ROM

Titel		Preis
F1 Racing/UBI Soft	DV	69,99
F 15	DV	x79,00
F 16 Agressor	DV	x72,99
F 16 Fighting Falcon	DA	64,99
F22 Raptor/Novalogic	DA	74,99
Falcon 4.0	**DV**	**69,99**
Fallout	**DV**	**69,99**
Fifa Soccer 98	DV	79,00
Fighting Force	DA	79,99
Flight Unlimited 2	DV	79,99
Floyd	DV	69,99
Flugsimulator 98	DV	109,99
F1 GP 2-Track Pack 2	DV	25,99
Formula One Grand Prix 3	DV	i.V.
Formula 1 97	DV	74,99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Atlantis	DV	76,99
Balls of Steel	DA	69,99
Baphomets Fluch 2	DV	69,99
Battle Isle 4 Incubation	DV	69,99
Battle Zone	**DV**	**69,99**
Beast War	DV	x69,99
Betrayal in Antara	DV	79,99

Value Pack Nr. 1

Wing Commander 4
KKND & Hattrick
Deutsche Version DM 49,99

Titel		Preis
Birthright	DV	69,99
Blade Runner	DV	84,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Bleifuß Fun	DV	59,99
Bleifuß Rally	DV	49,99
Brücke von Arnheim	DV	84,99
Bust a Move 2	DA	54,99
Caesar 3	DV	x69,99
Cart Precision Racing	**DV**	**89,99**
Civilization 2	DV	39,99
Civiliz. 2 Fant. World	DV	24,99
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
C&C 1 & Data & MAX	DV	49,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
C&C 2 Gegenangriff	DV	29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV	27,99
Croc	DA	79,00
Dark Colony	DV	44,99
Dark Colony Data	DV	24,99
Dark Hermetic Order	DA	x69,99
Dark Ohmen	DV	x79,00
Dark Reign	DV	79,99
Dark Reign DATA	**DV**	**29,99**
Deadlock 2	**DV**	**79,00**
Deathtrap Dungeon	DV	x79,99
Demonworld	DV	69,99
Der Industriegigant	DV	69,99
Der Industrieg. Data	DV	29,99
Diablo	DA	49,99
Diablo-Hellfire	DA	34,99
Die by the Sword	DV	x79,99
Die Siedler 2 + DATA	DV	69,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Die Verlängerung	**DV**	**24,99**
Dune 2000	DV	x69,99
Dungeon Keeper+Data	DV	76,99

Titel		Preis
Fritz 5 Schach	DV	119,99
Gettysburg/Sid Meier	DV	72,99
Golf PRO	**DV**	**69,99**
Grand Prix Legends	DV	i.V.
Grand Theft Auto	DV	59,99
Half-Life	DV	i.V.
Heavy Gear	DV	74,99
H. E. D. Z.	DV	x69,99
Hellfire	DA	34,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	64,99
Heroes o.M&M 2 Data	DV	29,99
Heroes o.M&M Samml. (• Heroes o. M&M 1 • Heroes o. M&M 2 • Heroes o. M&M 2 Data)	DV	79,99
Herrscher der Meere	DV	69,99
Hugo 5	DV	64,99
Hugo 6	DV	x59,99
IF - 22 Raptor	DV	79,99
I-Panzer 44	DV	69,99
I-War	DV	69,99
Incubation/Battle Isle 4	DV	69,99

Solange Vorrat reicht!

Fantasy General
Steel Panther 2
Mega Race 2
je Titel:
Deutsche Version DM 9,99

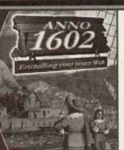
Titel		Preis
Incubation Data	DV	x29,99
Interstate 76:Nitro Riders	DA	44,99
Intervention	DV	x72,99
Jack Nicklas Golf 5	DA	74,99
Jedi Knight	DA	79,99
Jedi Knight Data	DV	29,99
Joint Strike Fighter	DA	79,99
Journement Projekt 3	**DV**	**69,99**
KKND - Extreme	DV	59,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Titel		Preis
Dungeon Keeper Data	DV	29,99
Dunkle Manöver	DV	69,99
Earth 2140	DV	34,99
Earth 2140 Data + Pad	DV	19,99
Earth 2140 Data Nr. 2	DV	24,99
Easy Siege 3	DV	i.V.
Easy Ball	DV	54,99
Easternfront	DV	69,99

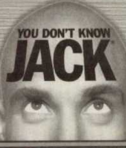
Titel		Preis
Kings Quest 8	DV	i.V.
Lands of Lore 2	DV	69,99
Last Bronx	DV	64,99
Liberation Day	DV	69,99
Links 98	DA	79,99
Lords of Magic	DV	69,99
M1 Tank Platoon 2	DV	i.V.
Magic-Zusammenk.	DV	59,99

ACHTUNG Neue Internet-Adresse:
Http://WWW.Spieleweb.de/Callnplay



Anno 1602

Erscheint 23.03.98
Deutsche Version DM 69,99



You don`t know JACK



Deutsche Version DM 59,99



Red Baron 2

Deutsche Version DM 64,99

Formel 1 97 Psygnosys
Deutsche Version DM 74,99

Age o. Empire Mission CD
Deutsche Version DM 19,99

Anstoß 2 Die Verlängerung
Deutsche Version DM 24,99

Battle Zone
Deutsche Version DM 69,99

Jedi Knight Mission CD
Deutsche Anleitung DM 29,99

Dark Reign Mission CD
Deutsche Version x DM 29,99

Titel		Preis
Magic-Zusamm.Data	DV	39,99
Manhatten	DV	69,99
Mastermind	DV	x34,99
MAX 2	DV	x79,99
Maximum Force	DA	79,99
Mechwarrior 3	DV	i.V.
MIA	DA	x69,99
Might & Magic 6	DV	x74,99
Monkey Island 3	DV	79,99
Monopoly	DV	54,99
Monopoly Star Wars	DV	69,99
Monopoly WM Edition	**DV**	**69,99**
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Myst 2 / Riven	DV	74,99
Myth	DV	79,99
NBA Live 98	DV	79,00
NBA Action 98	DA	49,99
Need f. Speed 2 Edition	DV	79,00
NHL Hockey 98	DV	74,99
NHL Power. Hockey 98	DA	x69,99
Nuklear Strike	DV	72,99
Oddworld: Abe's Odyssey	DV	77,99
Panzer Commander	DV	x69,99
Panzergeneral 3D	DV	69,99
Pax Corpus	DV	x64,99
Pax Imperia	DV	69,99

Titel		Preis
PC Games Trivia	DV	29,99
Perry Rhodan o. Eastside	DV	69,99
Perry Rhodan Adventure	DV	69,99
Phantasmagoria 2	DV	69,99
Pharao	DV	59,99
Piraten	**DV**	**x79,99**

Tomb Raider 1 Directors Cut
incl. 4 neuer Level + Mouse Pad
Deutsche Version DM 39,99

Titel		Preis
Plane Crazy	DV	69,99
Police Quest SWAT 2	DV	i.V.
Populus 3´rd Coming	DV	x79,00
Pro Pilot	**DV**	**79,99**
Pro Pinball-Timeshock	DA	69,99
Queen: The Eye	DV	79,00
Quest for Glory 5	DV	i.V.
Raymans World	DV	49,99

CD-ROM

Titel		Preis
Rebellion	EV	69,99
Red Baron 2	**DV**	**64,99**
Red Line	DV	x79,00
Red Line Racer	DV	69,99
Resident Evil	DV	69,99
Rising Lands	DV	69,99
Risiko	DV	59,99
Riven / Myst 2	DV	69,99
Riverworld	DV	x79,99
Saber Ace:Conf.Korea	DV	69,99
Sega Touring Car	DV	59,99
Sensible Soccer 2000	DV	x79,00
Seven Kingdoms	DV	74,99
Shanghai Dynasty	**DV**	**44,99**
Sim City 2000 + Theme Hospital	DV	79,99
Soldier at War	DV	x69,99
Starcraft	DV	x79,99
Starfleet Academy	DV	69,99
Star Trek Pinbal	DA	44,99
Star Trek First Contact	DV	i.V.
Star Trek Generation	DV	39,99
Stealth Reaper 2020	DA	74,99
Steel Panther 3	DA	69,99
Streets o. Sim City	DV	79,00
Swing	DV	39,99
Syyrah Warp Hunter	DA	34,99
Tennis Manager	**DV**	**34,99**
Test Drive 4	DV	79,00
TFX 3: F22	DV	74,99
Titanic	DV	39,99
TOCA Touring Car	DA	79,00
Tomb Raider 2	DV	79,99
Total Annihilation	DV	79,99
Trash Vol. 1	DV	29,99
Ubik	**DV**	**79,00**
Ultima Race Pro	**DV**	**69,99**
Ultima Teil 1-8	EV	74,99
Uprising	DV	69,99
War Wind 2	DV	69,99
WET-S. Empire	DV	74,99
Wing Prophecy	DV	79,00
Worldmanager	DV	x69,99
Worms 2	DV	74,99
X-Com : Apocalypse	DV	59,99
X-Files	DA	x42,99
X-Fire	DV	x74,99
X-Wing vs. Tie Fighter	DV	84,99
X-Wing vs. Tie F. Data	**DA**	**39,99**
You Don´t Know Jack	**DV**	**59,99**
Youngblood	DA	79,99
Zorck: Großinquisitor	DV	79,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3 Skulls o. t. Toltecs	DV	29,99
7th Guest 11th Hour	DA/DV	29,99
AH64 Longbow	DV	29,99
Akte Europa	**DV**	**29,99**
Albion	DV	24,99
Anstoss + World Cup	DV	24,99
Baphomets Fluch 1	DV	19,99
Battle Isle 3	**DV**	**24,99**
Biing	DV	29,99
Bleifuß 1	DA	24,99
Buccaneer	**DV**	**39,99**
Chewy ESC f F 5	**DV**	**24,99**
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Creatures	DV	29,99
Creature Shock	DV	12,99
Deadlock	DV	29,99
Die Fugger 2	DV	24,99
Die Siedler 1	**DV**	**24,99**
Die total ver. Rallay	DV	24,99
DSF - Golf	DV	39,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	24,99
Extreme Assault	DV	39,99
Fifa Soccer Manager	DV	29,99
Flight o. t. Amaz. Queen	DV	19,99
Fritz 4 Schach	DV	39,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Imperialismus	**DV**	**39,99**
IndianaJones 3+4	DV	24,99
KKND	**DV**	**29,99**
Links LS 97	**DA**	**29,99**
M.P.Ritter d. Kokusnuss	DV	19,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Manic Karts	DA	12,9
Master of Orion 2	**DV**	**24,9**
Mechwar. Mercernary	**DV**	**19,9**
MDK	DV	29,9
MAX	DV	29,9
Mephisto 3.5	DV	39,9
Monkey Island 1+2	DV	24,9
Pazifik Admiral	**DV**	**39,9**
Pirates Gold	DV	24,9
POD Planet o. Death	DV	29,9
POD Planet o. D. DATA	DV	19,9
Privateer 2	DV	29,9
Pro Pinball the Web	DA	19,9
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24,9
Realm o. t. Haunting	DV	34,9
Rebel Assault 2	DV	29,9
Riddle of Master LU	DV	24,9
Road Rash	DV	29,9
Sam a. Max + Day o. Tent.	DV	24,9
Schleichfahrt	DV	39,9
Shanghai Gr. Moments	DV	24,9
Sherlock Holmes 2	DV	29,9
Simon t. Sorcerer 1+2	DV	19,9
Star Trek 3/Next Gen.	DV	24,9
Stonekeep	DV	24,9
Sub Culture	**DV**	**29,9**
Super E.F. 2000	DV	29,9
Syndicate Wars	DV	29,9
The Dig	DV	29,9
Tie Fighter	DV	29,9
Time Commando	DV	29,9
Transp. Tycoon + Data	DV	24,9
Trivial Pursuit	DV	34,9
U.F.O.	DV	24,9
Ultima 8	DV	29,9
US Navy Fighter 97	DV	29,9
Vollgas	DV	29,9
Warcraft 2	DV	29,9
Wing Commander 3	DV	34,9
Wing Commander 4	**DV**	**31,9**
Worms + DATA	DV	24,
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,
X - Wing Compilation	DV	29,
Yathzee	DV	19,
"Z"	DV	19,
Zorck Nemesis	DV	29,

Zubehör

Artikel	Preis
Maxi Sound 64 Dynamic 3D PnP	239,
Orchid Righteous 3D	a.A.
Alfa Quad Umschaltbox	44,
Alfa Twin Umschaltbox	29,
Fanatec Programator	69,
Fanatec Lenkrad & Pedale	154,
Comm. & Conqu. Trackball	79,
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro	249
Microsoft Sidewinder Game Pad	69
PC-Dash Command Pad	129
Gravis Joystick Analog Pro	39
Gravis Game Pad	34
Gravis Game Pad Pro	49
Gravis Joyst.Blackhawk	59
Gravis Firebird 2	119
Logitech Joyst. Warrior	129

Thrustmaster Formula Racing Wheel
incl. Fußpedale und neuen Optionen! 234,9

Probleme?

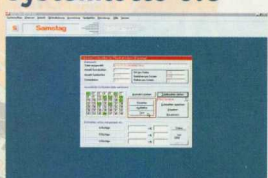
Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kei Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Reg stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen un nach "Wolfgang Lehrke" fragen Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 - ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Systemlotto 6.0



Falls Sie neben Computerspielen auch noch der Lotto-Leidenschaft frönen und jede Woche brav Ihren Zettel mit den Kreuzchen am Zeitungskiosk abgeben, könnte CDVs Systemlotto 6.0 genau die richtige Wahl für Sie sein. Das Programm enthält bereits sämtliche Ziehungen bis Nr. 2197 und erlaubt neben der Berechnung von Zahlenhäufigkeit oder Favoriten auch die Ausarbeitung eigener Systeme sowie die Verwaltung von Spielgemeinschaften. Eine Prognosefunktion über den Zeitraum von 6 Wochen liefert Anhaltspunkte für die Tipabgabe. Grafisch recht nüchtern aufgemacht, aber überaus reich an Optionen, dürfte dieses Produkt potentielle Lotto-Könige mit Sicherheit ansprechen. **ha**

Empfohlen: P 60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Technik: SVGA	Sprache: deutsch	Multimedia
Hersteller: CDV	Preis: DM 39,95	Gut

Morph



Morphen hat sich schon längst zu einer Art „Volkssport" unter den PC-Usern entwickelt. Was in der Anfangsphase noch ein relativ mühsamer Prozeß für Geduldige war, wird mit Morph aus dem Hause Mitcom auch für Laien zum Kinderspiel – eine multimedial aufbereitete Online-Hilfe führt schrittweise in die Bedienung des Programms ein. Neben dem Morphen von Einzelbildern in einer frei definierbaren Zahl von Zwischenstufen können Sie mit Hilfe integrierter Zusatztools auch Videosequenzen bearbeiten und diese mit passenden Sounds unterlegen. Die erzielten Ergebnisse können sich durchaus sehen lassen, professionelle Ansprüche sollten Sie an Morph jedoch nicht stellen. **ha**

Empfohlen: P 133, 32 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Technik: SVGA/SB	Sprache: deutsch	Multimedia
Hersteller: Mitcom	Preis: DM 49,95	Gut

n-tv 1997



Denkwürdige Ereignisse des Jahres 1997 will einem Topware mit dem n-tv Jahresrückblick 1997 ins Gedächtnis zurückrufen. Mehr als 300 Quicktime-Movieclips und Bilderfolgen aus Nachrichtensendungen wurden für dieses Programm zu Kategorien wie Gesellschaft, Menschen, Politik, Wirtschaft, Katastrophen etc. zusammengefaßt und mit einer komfortablen Menüführung ausgestattet. Naturgemäß fallen die einzelnen Beiträge zu den angesprochenen Themen sehr kurz aus, und der Versuch, größere Zusammenhänge sichtbar zu machen, unterblieb ganz. Damit kratzt der n-tv Jahresrückblick lediglich an der Oberfläche des Weltgeschehens und ist somit nur von begrenztem Nutzen. **ha**

Empfohlen: P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik: SVGA/SB	Sprache: deutsch	Multimedia
Hersteller: Topware	Preis: DM 29,95	Ausreichend

BM Champions-Pack



Bei Software 2000 in Eutin hat man ein großes Herz für leidenschaftliche Sammler: Seit Anfang März gibt's für Fans der Bundesliga Manager-Reihe den Champions-Pack, der neben dem aktuellen BM 97 auch noch den allerersten Bundesliga Manager, den BM Professional sowie den Bundesliga Manager Hattrick enthält. Mit diesem prallen Spiele-Paket, das in Kooperation mit dem Deutschen Fußballbund geschnürt wurde, erwerben Sie ein faszinierendes Stück deutscher Software-Geschichte, das bei so manchem User sicherlich nostalgische Gefühle heraufbeschwören wird. Nun können Sie endlich detailliert die Evolution eines der erfolgreichsten deutschen Manager-Programme nachvollziehen. Wer seine Sammlung komplettieren will, sollte sich dieses Angebot nicht entgehen lassen. **ha**

Empfohlen: P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, DOS		
Technik: VGA, SVGA/SB	Sprache: deutsch	Budget
Hersteller: Software 2000	Preis: DM 69,-	Gut

The Darkening



Mit der im Wing Commander-Universum angesiedelten Space-Simulation Privateer 2 – The Darkening lieferte Chris Roberts' Bruder Erin seinerzeit sein geniales Meisterstück als Spieledesigner ab. Kämpfen Sie sich durch mehr als 150 ebenso knackige wie abwechslungsreiche Missionen und treiben Sie Handel in drei verschiedenen Sonnensystemen, um den eingefahrenen Gewinn anschließend in bessere Raumschiffe und schlagkräftigere Waffen zu investieren. Aufwendige, kinoreife Filmsequenzen mit internationalen Stars wie Jürgen Prochnow (Das Boot), Christopher Walken und John Hurt (1984) sorgen für die richtige Weltraum-Atmosphäre. Falls Sie Privateer 2 – The Darkening noch nicht besitzen, können Sie diesen Klassiker nun samt Patch-CD zum Schnäppchenpreis von DM 40,- Ihrer Sammlung einverleiben. **ha**

Empfohlen: P 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, DOS		
Technik: SVGA/SB	Sprache: deutsch	Budget
Hersteller: Origin/EA	Preis: DM 40,-	Gut

Front Line Fighters



Flugsimulations-Freaks wird's freuen: Digital Integration bietet nun in einer überdimensionalen Spielepackung die Helikopter-Simulationen Apache Longbow und Hind sowie die Jetsimulation F-16 Fighting Falcon in 3Dfx-Versionen an und faßt damit wichtige Produkte der britischen Flugsimulations-Experten aus den vergangenen drei Jahren zusammen. Ebenfalls enthalten ist eine brandneue F-16-Kampagnen-Disk, die Sie nach Afghanistan führt, um dort in 10 herausfordernden Missionen einen erbitterten Kampf gegen die russische Föderation auszufechten. Die zerklüfteten Schluchten der afghanischen Wüstenlandschaft bekommen dank 3Dfx-Beschleunigung einen besonders reizvollen Touch. Wer eine preisgünstige Sammlung hervorragender „ernsthafter" Flugsimulationen sucht, ist mit Front Line Fighters gut beraten. **ha**

Empfohlen: P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik: SVGA/SB	Sprache: englisch	Budget
Hersteller: DID	Preis: DM 100,-	Gut

Internet Gaming Zone

ONLINESPIELE-DIENST Microsoft auf Expansionskurs

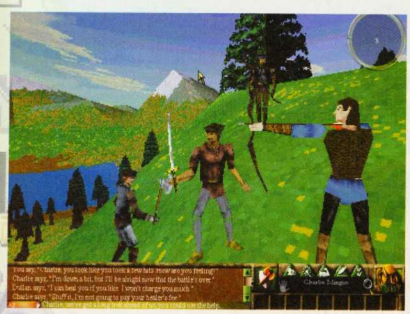
Microsofts Internet Gaming Zone (IGZ) hat sich seit ihrem Start im Oktober 1995 zu einem der größten Onlinespiele-Anbieter gemausert. Inzwischen haben sich dort über 1,1 Millionen Anwender registrieren lassen, und in Spitzenzeiten nutzen etwa 6.500 Spieler gleichzeitig das vielschichtige Angebot. Dies unterteilt sich in drei Bereiche: die kostenfreien Classic und Board Games, die Retail Games und die sog. Premium Games. Die Karten- und Brettspiel-Sektion umfaßt neun Angebote von Schach über Dame bis hin zu Backgammon und ist kostenfrei. Die Software hierfür erhält man automatisch aus dem Web. Bei der Abteilung Retail Games handelt es sich im Grunde um einen Match-Making-Service für die Multiplayer-Optionen von Vollpreisspielen. Neben den Microsoft-eigenen Titeln wie Age of Empires oder CART Precision Racing haben sich LucasArts und Hasbro Interactive zu einer Zusammenarbeit mit der IGZ entschlossen. In einer Lobby treffen sich Spieler aus aller Welt zu einer Partie Monopoly, Jedi Knight oder XvT. Ganz neu im Programm sind die Premium Games, die sich gerade in der Betatest-Phase befinden. Bei Asheron's Call und UltraCorps handelt es sich um aufwendige Onlinespiele, die gegen eine tägliche oder monatliche Gebühr ausschließlich in der IGZ gespielt werden können. In UltraCorps, einem rundenbasierten Strategiespiel, kommandieren Sie eine von 14 Alienrassen, mit dem Ziel, das Universum zu kontrollieren. Der Clou dabei ist, daß Sie zugleich mit Tausenden von anderen Spielern in derselben Spielumgebung tätig sind. Jeder einzelne entwickelt Technologien und Waffen oder rüstet seine Flotte auf, um auf Eroberungsfeldzug zu gehen, Kolonien zu gründen und Ressourcen sicherzustellen. Interessant dürfte das soziale Gemeinschaftserlebnis in einer derart großen Spielewelt sein. Allianzen werden geknüpft, Feinde ausgemacht, Fronten bilden sich. Unterstützt wird die Spielmotivation durch In-Game-e-Mail, Spielerverzeichnisse und Ligatabellen. Ein Fest für Online-Rollenspieler scheint Asheron's Call zu werden, das sowohl in Sachen Optik als auch Charakterentwicklung äußerst aufwendig wirkt. Die ausgefeilte Bedienoberfläche ist dabei nach eigenem Geschmack vielfach neu konfigurierbar. Neue Server- und Übertragungstechnologien sollen es möglich machen, daß tausende Spieler in ein und derselben Fantasywelt online sein können.



Optisch wenig aufregend präsentiert sich das HTML-basierte UltraCorps. Die Vorteile sind dafür die geringen Übertragungsmengen und der nicht nötige Software-Download.



Auf zu neuen Ufern: In der linken Bildhälfte sehen Sie die schematische Darstellung der nahen Planetensysteme, rechts wird eine neue Kolonisations-Flotte zusammengestellt.



Ganz nach Bedarf und Vorliebe ist die Benutzeroberfläche einstellbar. Die Spielansicht mit der 3D-Engine kann z. B. wie ein Windowsfenster in Echtzeit per Mausdrag vergrößert werden.



Asheron's Call will durch zahlreiche Gegenstände, Zaubersprüche und Waffen sowie neue Ideen im sozialen Zusammenleben, wie Treue-Punkte, größtmögliche Interaktion in einer Gemeinschaftswelt bieten.

Meridian59 – Renaissance

ROLLENSPIEL **Neue Version des Online-Rollenspiels für 1998**



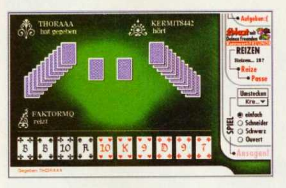


Während in Deutschland noch die Vale of Sorrow-Version von Meridian läuft, wird seit Herbst letzten Jahres in den USA ausnahmslos das bisher aktuelle Update Revelation gespielt. Jetzt hat 3DO mit Renaisance bereits das nächste Update für den 23. März 1998 angekündigt. Schon allein der Umfang von Renaisance spricht Bände. Knapp 100 MB soll die neue Version umfassen. Die Verbesserungen beschränken sich also nicht nur auf das Inhaltliche. Einige Städte und Monster wurden grafisch neu gestaltet und animiert. Weitere Zaubersprüche und Monster sowie etliche verschiedene magische Tränke, Gegenstände und Waffen runden das Update ab. Die Krieger- und Magier-Elite von Meridian muß sich danach auch nicht mehr mit so schwachen Monstern wie dem König der Lupoggs oder Far'Nohls Geist begnügen. Das Land wird von der Halbgöttin Venya'Cyr und ihren untoten Schergen bedroht. Um diesen neuen Herausforderungen zu begegnen, stehen den Spielern zwei Charakterklassen, nämlich Jäger und Nekromanten, zur Verfügung. Außerdem wird der Konflikt zwischen Player Killern und rechtschaffenen Helden um eine weitere Variante reicher. In Deutschland wird das Revelation-Update jetzt doch nicht erscheinen, sondern gleich die aktuellste Version Renaissance. Natürlich werden die Server nicht zeitgleich umgestellt. Zum einen muß die Version noch übersetzt werden, zum anderen sollen erst vermeintliche Bugs komplett behoben werden. Während 3DO in den USA 9,95 $ für den Versand der Update-CD verlangt, ist die deutsche Version natürlich wieder kostenloser Bestandteil der Cover-CD von PC ACTION.

Info: http://www.3do.com
Info: http://www.gamesonline.de

AOL Spiele Channel

SPIELESAMMLUNG **Stammtisch**



TVML heißt das Zauberwort bei AOL, das jetzt auch PC-Spieler langfristig an den Online-Anbieter binden soll. Im Games Channel laufen momentan schon zahlreiche klassische Online-Spiele, die so manchen tristen Abend retten können, wenn wieder einmal der dritte Mann zur Skatrunde ausgefallen ist. Zu den Spielen gehören bis jetzt unter anderem Schach, Dame, Bridge, Reversi und Go. Dazu wählt man sich einfach bei AOL ein, betritt den Games Channel und sucht sich in einem konventionellen Chat seine Mitspieler. Natürlich können nur AOL-Kunden von diesem Angebot Gebrauch machen.



MERIDIAN 59 TAGEBUCH

Die olympischen Spiele in Nagano trieben seltsame Blüten. Am letzten Tag des großen Sportereignisses trafen sich die Helden Meridians auf dem Server 103 und hielten ihre eigene Olympiade ab. Meridian im Goldrausch...





In den ersten meridianischen Spielen gab es allerdings nur sechs Disziplinen. Im Fechten, Boxen, Marathon, Staffellauf, Klettern und Magierduell maßen sich die Charaktere nach festen Regeln. So trugen zum Beispiel die Teilnehmer den Boxkampf in der Arena ohne Rüstungen, Waffen und Magie aus, während sich die felsige Gegend beim Seeräubers Nest hervorragend für den Kletterwettbewerb anbot. Die Spieler selbst beaufsichtigten den Wettkampf und kürten die Sieger. Nur die Preisverleihung wurde im Anschluß von einem Guide vorgenommen. Das ist nur ein Beispiel für zahlreiche Fälle, in denen die Spieler Meridian selbst gestalten und bestimmen, was in der Online-Welt passiert. Natürlich sorgen konträre Meinungen der Charaktere immer wieder für Konflikte, aber gerade dies bringt immer neue Ereignisse und Spannung.


3DO
MERIDIAN, MERIDIAN 59 and 3DO sind Warenzeichen von THE 3DO COMPANY. Die Verwendung der 3DO-Warenzeichen und der Vertrieb des Meridian Spiels durch den COMPUTEC Verlag erfolgt unter Lizenz. THE 3DO COMPANY zeichnet das Copyright für Meridian 1994 bis 1997. Alle Rechte vorbehalten. Der COMPUTEC Verlag ist für den Kundenservice und alles andere in Bezug auf diese Version von Meridian 59 alleinig verantwortlich.
Ezmarelda
Voltago
Tengri
Sagenhafte Schätze und magische Quellen liegen in Meridian verborgen.
Nach gefährlichen Abenteuern ist die ruhige Brunnenkneipe genau das richtige.
Am Aussichtspunkt „Seeräubers Nest", legen die Abenteurer eine kurze Rast ein.

LESER BRIEFE

ZAUBERWORT

Seit einer Woche sind wir nun ans Internet angeschlossen (juchhu!!). Gierig nach etwas interessantem suchend, stieß ich auf Eure Homepage. Ich untersuchte alles gründlich und wollte dann zum ersten Mal in meinem Leben mit Gleichgesinnten kommunizieren (chatten). Doch dann mußte ich plötzlich ein Paßwort eingeben!? Ist das denn nicht ohne Paßwort möglich? Warum braucht man eigentlich so etwas? Ich wäre Euch sehr verbunden, wenn Ihr mir antworten könntet. Übrigens wollte ich euch noch fragen, was Ihr eigentlich mit den Spielen macht, die Ihr nicht mehr braucht?

Guth Serge per e-Mail

PC ACTION Die Paßwortabfrage hat einen doppelten Sinn: Zum einen können Störenfriede von uns ausgeschlossen werden. Außerdem dient Dir das „Zauberwort" als Schutz, damit niemand anderes unter Deinem Namen chatten kann. Dir würde es sicher nicht gefallen, wenn irgendwelche Scherzkekse unter Deinem Pseudonym übelste verbale Entgleisungen von sich geben würden. Zur zweiten Frage: Wenn Du gedacht hast, wir könnten getestete Spiele unters freudige Volk werfen, müssen wir Dich enttäuschen. Alle Titel werden fein säuberlich archiviert. Schade, gell?

ONLY ENGLISH

Warum sind die mitgelieferten Demoversionen oft in englischer Sprache, obwohl die Vollversionen komplett deutsch sind? Und könntet Ihr in Eure Anleitungen nicht auch die Tastaturbefehle drucken, wenn sie im Spiel einstellbar sind (Grundeinstellungen)?

Stefan Tomschin, Köln

PC ACTION Ursprünglich hatten wir vor, die Demos nebenher auch in Esperanto zu veröffentlichen, um uns einen pro-europäischen Touch zu verleihen. Leider erwies sich der verlagseigene Übersetzer auf Dauer als zu teuer. Aber Scherz beiseite: Ausländische Entwickler (USA, Großbritannien) programmieren verständlicherweise zunächst eine englische Version des Spiels und koppeln daraus ihre Demo aus. Erst dann wird das Vollprogramm für den deutschsprachigen Raum übersetzt. Es hat für den Hersteller deshalb keinen Sinn mehr, extra eine deutschsprachige Demo hinterherzuschieben. Kurz ausgedrückt: Häufig gibt es keine Demo auf Deutsch. Im Normalfall drucken wir die Tastaturbelegungen zu den Demos im Booklet ab. Und oft findest Du sie in einer mitgelieferten Readme-Datei.

T&T-WEGWEISER

Wie wär's, wenn Ihr mal eine Site macht (www oder Heft), auf der alle e-Mail-Adressen von Euch stehen? Oder mit einer txt-Datei, in der Hinweise auf alle Cheats, Lösungen etc. verzeichnet sind (viel Arbeit)? Euer T&T-Index geht ja nur sechs Monate zurück, oder?

Virtual Blaster per e-Mail

PC ACTION Nö, nö. Unsere persönlichen e-Mail-Adressen behalten wir brav für uns! Sonst hätten wir wahrscheinlich täglich Stunden damit zu tun, Spiele-News aus der weiten Welt von Leser-Anfragen zu trennen. Eure Mails landen zunächst in einem Sammelpool, von wo sie unser fleißiger Redaktionsassistent an die betreffenden Kollegen verteilt und somit für das nötige Maß an Übersicht sorgt. Zum Thema Tips & Tricks: Mit der neuen Menüstruktur auf der Cover-CD-ROM ab Ausgabe 5/98 erfüllt sich Dein Wunsch.

AUFRÜSTZEUG

Ich finde die neuen Leserbriefseiten sehr gut, weil sie unterhaltsam und informativ sind. Jetzt zu meinem Problem: Ich frage mich, ob alle Add-on-Karten zu allen 2D-Karten kompatibel sind. Kann ich ohne Bedenken eine neue Zusatzkarte kaufen oder muß ich auf etwas achten?

Alban Hoop per e-Mail

PC ACTION Theoretisch kannst Du bedenkenlos eine Add-on-Karte kaufen und parallel zu Deiner vorhandenen 2D-Karte laufen lassen. Eine kleine Ausnahme: Wenn Du eine 2D-Karte mit S3 968 oder 868 Chipsatz hast, kann es unter Win95 zu Problemen mit einer Add-on-Karte der Marke Voodoo Graphics kommen. Ein Bugfix, der auf der Homepage von 3Dfx zu finden ist, löst das Dilemma jedoch.

FAN-ARTIKEL?

1. Wieso bringt Ihr keine Tips zu Spielen, die auf der PC Action Plus herauskommen? 2. Könntet Ihr nicht einmal ein gutes 3D-Action-Adventure auf die CD der PC Action Plus brennen? Übrigens: Die Vollversionen der Ausgabe 2/98 fand ich nicht so gut. Sonst waren die Vollversionen eigentlich immer okay. 3. Könntet Ihr bei den Spieletests auch angeben, welche USK-Altersempfehlung für die Spiele gilt? 4. Wollt Ihr nicht einen verlagseigenen Shop eröffnen? Oder gibt es vielleicht so etwas schon? 5. Könntet Ihr nicht eine Liste mit den Leser-Top-Ten (oder -Twenty) machen? Ihr könntet ja eine Umfrage starten. Vielleicht könntet Ihr ja sogar ein Gewinnspiel damit verknüpfen.

Yannick Thimm, Solingen

PC ACTION 1. Tips gibt es zu Spielen, die sich gut verkauft haben. Es mag sein, daß es zu einigen Spielen der Plus-Ausgaben Tips & Tricks bei der Erstveröffentlichung dieser Spiele gab. Diese alten Tips wieder bringen?!? Hier haben aktuelle Spiele den Vorrang. 2. Wir wissen, daß keine der drei Vollversionen so gut war wie unsere üblichen Vollversionen. Durch die reine Zahl haben wir die fehlende Qualität jedoch hoffentlich zumindest zum Teil wettgemacht. 3. Häufig gibt es beim Testzeitpunkt noch keine Angabe der USK. 4. Was sollte da verkauft werden? Fan-Artikel? 5. Charts werden künftig abgedruckt.

WINTERSPECK

Die PCA hat abgespeckt, Weihnachten ist also schon wieder vorbei! Woran erkennt man, daß Weihnachten vorbei ist? 1. Alle Kekse sind schon aufgegessen. 2. Der Christbaum verliert die Nadeln und wird zur Deponierung auf den Kompost gebracht. 3. Die PCA hat ihren Winterspeck aufgezehrt und hat nur noch 178 gegenüber der 266 Seiten starken vorherigen Ausgabe. Warum aber schaffen es andere Zeitschriften trotzdem, über der 200 Seiten-Marke zu bleiben? Vielleicht weil sie lauter kleine, nette Zusatzsparten haben? Wie z. B. eine Hardwareseite, auf der die Hardwareprobleme der Leser geklärt werden? Würde es eine Preiserhöhung bedeuten, wenn ihr so etwas auch einbaut? Wenn

BRIEFKASTEN

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns doch einfach! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Zuschriften zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – leider ist der Platz auf den Leserbriefseiten nicht unbegrenzt. Unsere Adresse:

Computec Verlag, Redaktion PC Action/Leserbriefe, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine e-Mail an **redaktion@pcaction.de** *schicken.*

Ihre PC-Action-Redaktion



NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten Ausgaben nachbestellen!







Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PC Action mit CD-ROM 01/98	zu DM 7,90	
❒ PC Action mit CD-ROM 02/98	zu DM 7,90	
❒ PC Action mit CD-ROM 03/98	zu DM 7,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl.Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland

nein, tut ihr es dann auch? Oder: Special-Berichte, so wie ihr sie schon von ANSTOSS und anderen Spielen gehabt habt? Solche Berichte sind sehr interessant. Deshalb liebe ich auch das Thema des Monats. Oder Berichte über Firmen. Wie z. B. über LucasArts, Blue Byte, EA und andere Entwicklerteams. Auch über Firmen, die neue 3D-Engines oder andere Neuheiten für die Spieleindustrie entwickeln.

Alexander Seifert per e-Mail

PC ACTION Wenn Du unsere Auftakt-Fotos von Seite 3 genau in Augenschein nimmst, wird schnell klar, wo wahrer Winterspeck sitzt. Glänzende Wangen, feiste Gesichter und die berüchtigten Rettungsringe sind Spuren der Weihnachtssünden. Daß im Gegensatz dazu die PC Action an Schwindsucht leidet, mag auf den ersten Blick richtig sein. Das Spiele-Business ist aber nach wie vor saisonalen Schwankungen unterworfen. In der Hauptkonsumzeit (September bis Januar) kommen nicht nur mehr und bessere Spiele auf den Markt, auch ein Löwenanteil der Werbegelder wird in diesem Zeitraum von den Herstellern ausgegeben. Für PCA heißt das, eine Menge Anzeigen im Heft zu haben. Dadurch steigt automatisch der Heftumfang und folglich auch der redaktionelle Inhalt. Ab Januar ist die Entwicklung dann wieder rückläufig. That's it! Mit weniger Spielen und weniger Anzeigen ist dann aber wieder vermehrt Zeit und Platz für die „Special-Berichte". Wir hoffen, daß Du schon ab dieser Ausgabe mit den Reportagen zu Microsoft und MGM sowie zu Unreal genug interessanten Lesestoff findest.

WER SUCHET...

Seit der Ausgabe 12/97 habe ich nirgends mehr die PC Action ohne CD-ROM gesehen. Da ich aber meistens nicht so viel Geld habe, um mir die mit CD-ROM zu kaufen, wollte ich fragen, ob sie überhaupt noch ohne erscheint?!

Sebastian Kühn, Mauerstetten

PC ACTION Klaro gibt's die noch. Frag' einfach noch einmal bei Deinem Händler nach, ob er monatlich eine Ausgabe bestellen oder zurücklegen kann.
Falls er nicht will, organisiere einfach mit ein paar Kumpels eine Demonstration, so richtig mit Protestschildern und so. Oder such' mal in einem anderen Laden. Die sicherste und preisgünstigste Methode: Abonniere die PC Action.

VOODOOMANIE

Ich lese Eure Zeitschrift nun schon seit zwei Jahren. Eure Hardwarevergleichstests verfolge ich sehr intensiv, seitdem ich mir eine 3Dfx-Karte (Colormaster VoodooMania) gegönnt habe. Nur leider habe ich noch keinen Test über sie in Eurer Zeitschrift gefunden und war mit seiner Suche auch in allen anderen Magazinen erfolglos. Der Händler, bei dem ich die Karte gekauft habe, meinte, daß sie mit der Monster 3D von Diamond baugleich sei, was auch der Grund dafür ist, daß ich meine Karte mit den Treibern der Monster laufen lasse. Nun wollte ich Euch bitten, mir zu sagen, was der Unterschied zwischen meiner Karte und der Monster 3D ist. Oder ist die VooDooMania einfach soviel schlechter, daß Ihr sie nicht testet?

Francisco Rodriguez, Göttingen

PC ACTION In unserem Schwerpunktthema beschäftigen wir uns diesmal u.a. mit Add-on-Karten der Marke 3Dfx. Mittlerweile sind eine Vielzahl von Voodoo-Clones am Markt, die wir natürlich nicht alle vorstellen können – leider ist Deine VoodooMania nicht dabei. Der Vergleichstest zeigt aber, welche Risiken mit dem Kauf eines No-Name-Produktes verbunden sind. Wer hohen Wert auf direkten Treiber-Support und Garantiezeiten legt, ist mit einem Markenfabrikat in der Regel besser beraten.

SPARVORSCHLAG

Erstmal ein fettes Dankeschön für Eure Zeitschrift. Die PCA ist das, was ich mir unter einer PC-Spiele-Zeitschrift vorstelle. Ich finde es klasse, daß Ihr endlich die Leserbriefe ins Heft befördert habt. Die Komplettlösungen, Tips und Tricks nehmen immer mehr zu. Einerseits ist es spitze, aber andererseits nimmt es wertvollen Platz für Tests, Infos und News weg. Brennt doch die Komplettlösungen auf die Heft-CD und laßt die kleineren Cheats im Heft. Das würde massig Platz sparen! Wie wäre es mit einer TOP-10-Seite mit den besten Games-Sites in Eurem Heft?

Phreemanx per e-Mail

PC ACTION Platz zu sparen ist schön und gut. Im Falle der Komplettlösungen halten wir es aber für unsinnig, diese auf die Cover-CD zu brennen. Es ist doch eindeutig komfortabler, während des Spielens das Heft vor sich hinlegen zu können, um sich die Tips zu Gemüte zu führen. Das mit den Game-Sites ist eine nette Idee, allerdings informieren wir bereits regelmäßig über Spiele im Internet, und zwar in unserer Rubrik Netzwelt.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Ich habe Probleme mit dem Spiel A, weil die CD-ROM beschädigt ist. Außerdem komme ich bei dem Adventure B nicht weiter, haben Sie vielleicht eine Komplettlösung für mich? Und bei C funktionieren die von Ihnen abgedruckten Cheats nicht...

PC ACTION *Es ist uns natürlich generell nicht möglich, Lesern persönlich Lösungshilfen zu bestimmten Spielen zukommen zu lassen (selbst wenn netterweise ein frankierter Rückumschlag beiliegt). Hilfestellungen leisten unsere Tips- und Tricks-Seiten. Bei älteren Titeln müssen Sie sich an die Hersteller-Hotlines wenden, die als Serviceleistung im Heft abgedruckt sind. Das gilt selbstverständlich auch bei anderen Problemen (wenn das Spiel nicht läuft usw.). Sollte ein von uns veröffentlichter Cheat nicht funktionieren, kann dies u. a. daran liegen, daß Sie eine andere Version des Programms besitzen. Deshalb eine Bitte an die Einsender von diversen Codes: Bitte vermerken Sie, mit welcher Version die „Schummeltips" funktionieren (englisch/deutsch, Ver. 1.05 etc.). Wir können übrigens auch keine Updates zu den Vollversionen der PC Action Plus verschicken. Auch diesbezüglich sind die Hersteller der Spiele die richtigen Ansprechpartner.*

Ich würde gerne mal wissen, mit welchen Rechnern Ihr arbeitet (Prozessor, Festplatte, Arbeitsspeicher, 3D-Karten...)

PC ACTION *Momentan arbeiten wir hauptsächlich mit 200-MHz-Pentiums (32 MB RAM, 3Dfx-Karten, 2 bis 4 Gigabyte Harddisc). Sie bieten noch ausreichend Performance. In der Hardwareabteilung stehen flinkere Rechenknechte, für den Fall, daß ein Spiel mit großem Hardwarehunger auf dem Prüfstand steht.*

Wie ist eigentlich die PC Action mit der PC Games verwandt?

PC ACTION *Ja, ja, die liebe Verwandtschaft. Was den Computec Verlag betrifft, sind die Zusammenhänge schnell erklärt – also nicht so kompliziert wie bei TV-Soaps à la Lindenstraße. PC Action ist eine Schwesterzeitschrift der PC Games. Das bedeutet: Sie erscheint im selben Verlag, besitzt aber eigenständige und voneinander unabhängige Redaktionen. Gemeinsamkeiten sind lediglich im Tips- und Tricks-Bereich vorhanden. Dieser Austausch von Material, der teilweise erfolgt, hat den Vorteil, daß wir unseren Lesern insgesamt deutlich umfangreichere Hilfestellungen leisten können, als dies bei anderen Magazinen der Fall ist.*

Gibt es künftig keine Kleinanzeigen mehr auf CD-ROM?

PC ACTION *Doch! Ab Ausgabe 5/98, wenn unsere neue Benutzeroberfläche fertig ist, werdet Ihr wieder fündig.*

Es werden ja wahrscheinlich nicht wenige Leserbriefe an Euch geschickt; werden alle abgedruckt oder sondert ihr einige aus, um Platz zu sparen?

PC ACTION *Bei der Flut an Zuschriften können wir natürlich nicht alle Briefe abdrucken. Es werden aber alle Zuschriften gelesen, geistig verarbeitet und zu Herzen genommen. Großes Indianerehrenwort!*



COMPUTEC Verlag
PC Games CD-ROM & Mag
MAXIMUM
FUN
AGE OF EMPIRES™
Die CD-ROM enthält neue Karten und Kampagnen für den Einzel- und den Mehrspielermodus sowie weiteres Zubehör zum Spiel!
DIE NEUE EPOCHE
Das Add-On für AGE OF EMPIRES™
Spielen Sie die genau recherchierte Geschichte vergangener Völker nach!
für nur DM 29,95
(unverbindliche Preisempfehlung)
MAXIMUM FUN AGE OF EMPIRES™
DIE NEUE EPOCHE - das Add-On für AGE OF EMPIRES™
Entwickelt von PC Games, Deutschlands meistgekauftem PC-Spiele-Magazin

BESTSELLER KAUFHOF/HORTEN

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	**Gold Games 2**	**TopWare**
2	(3)	Titanic	Philips Media
3	(2)	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
4	(4)	C&C 2 – Vergeltungsschlag	Westwood Studios
5	(7)	Age of Empires	Microsoft
6	(12)	FIFA 98	Electronic Arts
7	(5)	Wing Commander Prophecy	Origin
8	**(Neu)**	**Lords of Magic**	**Sierra**
9	(9)	Flight Simulator 98	Microsoft
10	(8)	Riven	Cyan/Red Orb Entertainment
11	(16)	Die Siedler 2 Gold Edition	Blue Byte
12	(13)	C&C 2 – Gegenangriff	Westwood Studios
13	(14)	C&C 2 – Alarmstufe Rot	Westwood Studios
14	(11)	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
15	(10)	Monkey Island 3	LucasArts
16	**(Neu)**	**3D Ultra Pinball**	**Sierra**
17	(6)	Blade Runner	Westwood Studios
18	(18)	NHL 98	Electronic Arts
19	**(Neu)**	**Need for Speed 2 SE**	**Electronic Arts**
20	(19)	Worms 2	Team 17

BESTSELLER KARSTADT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	**Gold Games 2**	**TopWare**
2	(2)	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
3	(3)	Age of Empires	Microsoft
4	(5)	FIFA 98	Electronic Arts
5	(4)	Wing Commander Prophecy	Origin
6	(8)	Flugsimulator 98	Microsoft
7	(7)	Grand Theft Auto	BMG Interactive
8	**(Neu)**	**Die Siedler 2 Gold Edition**	**Blue Byte**
9	(10)	Gold Games	TopWare
10	(12)	Blade Runner	Westwood Studios
11	**(Neu)**	**Lula Inside**	**CDV**
12	(16)	Monkey Island 3	LucasArts
13	(17)	C&C 2 – Vergeltungsschlag	Westwood Studios
14	(18)	Riven	Cyan/Red Orb Entertainment
15	**(Neu)**	**Lords of Magic**	**Sierra**
16	(15)	DSF Fußball Manager	Sierra
17	**(Neu)**	**F1 Racing Simulation**	**Ubi Soft**
18	**(Neu)**	**Titanic**	**Philips Media**
19	**(Neu)**	**Anstoss 2**	**Ascaron**
20	**(Neu)**	**Power Pack 2**	**Koch Media**

TOP20 HERSTELLER

Rang	Hersteller
1	Westwood Studios
2	TopWare
3	Electronic Arts
4	Microsoft
5	LucasArts
6	Eidos Interactive
7	Ascaron
8	Bullfrog
9	Cyan/Red Orb Entertainment
10	Blue Byte
11	MicroProse
12	JoWood Entertainment
13	Mindscape
14	Ubi Soft
15	Acclaim
16	Blizzard
17	Kabel 1
18	Philips Media
19	Activision
20	NovaLogic

Betrachtungszeitraum: Okt 97 bis Feb 98, Quelle: Kaufhof/Horten, eigene Auswertung

BESTSELLER GAMES 4U

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	–	Grand Theft Auto	BMG Interactive
2	–	Blade Runner	Westwood Studios
3	–	Gold 4	TopWare
4	–	Perry Rhodan: Op. Eastside	Spellbound/FanPro
5	–	Wing Commander Prophecy	Origin
6	–	Lords of Magic	CUC Software
7	–	Jedi Knight Mission	LucasArts
8	–	Monkey Island 3	LucasArts
9	–	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
10	–	FIFA 98	Electronic Arts

BESTSELLER JOYSOFT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	–	FIFA 98	Electronic Arts
2	–	Tomb Raider2	Eidos Interactive
3	–	Age of Empires	Microsoft
4	–	Grand Theft Auto	BMG Interactive
5	–	Wing Commander Prophecy	Origin
6	–	Monkey Island 3	LucasArts
7	–	Turok	Acclaim
8	–	Gold Games 2	TopWare
9	–	Bleifuss Rally	Virgin
10	–	Diablo Hellfire	Blizzard

TOP10 REDAKTION

Rang	Titel	Hersteller
1	**Age of Empires**	**Microsoft**
2	Jedi Knight	LucasArts
3	NHL 98	Electronic Arts
4	Wing Commander Prophecy	Origin
5	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
6	Blade Runner	Westwood Studios
7	FIFA 98	Electronic Arts
8	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
9	Incubation	Blue Byte
10	Monkey Island 3	LucasArts

BESTSELLER

LESER-CHARTS

Nach den vielen Anfragen haben wir uns dazu entschlossen, an dieser Stelle einmal die Hitliste der Redaktion zu veröffentlichen. In den nächsten Ausgaben möchten wir allerdings eine echte Leser-Hitparade aufbauen, in der Ihre Favoriten zu finden sind. Notieren Sie dazu Ihr monatliches Topspiel auf einer Postkarte und schicken Sie diese an nachfolgende Adresse. Als Belohnung winkt einem glücklichen Gewinner jeweils das aktuelle Spiel des Monats.

Computec Verlag • Redaktion PC Action • Kennwort: Lesercharts
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

TOP10 GENRES

Rang	Genre
1	Strategie
2	Adventure
3	Wirtschaftssimulation
4	Rennspiel
5	Compilation
6	Rollenspiel
7	Action
8	Sportspiel
9	Flugsimulation
10	Virtual Life

Betrachtungszeitraum: Okt 97 bis Feb 98, Quelle: Kaufhof/Horten, eigene Auswertung

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN (in alphabetischer Reihenfolge)

ADVENTURE

Titel	Hersteller
Blade Runner	Westwood
Curse of Monkey Island	Lucas Arts
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	LucasArts
Dark Earth	Kalisto
Simon the Sorcerer 2	Adventure Soft

WISIM

Titel	Hersteller
Anstoß 2	Ascaron
Capitalism	Software 2000
Elisabeth I.	Ascon
Hattrick	Ikarion
Theme Park	Bullfrog
Industriegig. + Mission	JoWood

ACTION

Titel	Hersteller
MDK	Shiny Entertainment
Jedi Knight	LucasArts
Privateer - The Darkening	Origin
Tomb Raider 2	Eidos
Virtua Fighter 2 PC	Sega
Wing Commander Prophecy	Origin

STRATEGIE

Titel	Hersteller
Civilization 2	MicroProse
C & C 2: Alarmstufe Rot	Westwood
Dungeon Keeper	Bullfrog
Max	Interplay
Age of Empires	Microsoft
Total Annihilation	GT Interactive

SIMULATION

Titel	Hersteller
Comanche 3	NovaLogic
F1 Racing Simulation	Ubi Soft
F-22 ADF	DID
Hexagon Kartell	Ascaron
Longbow 2	Electronic Arts

SPORT

Titel	Hersteller
FIFA Soccer 98	Electronic Arts
Links LS 98	Access
NBA Live '98	Electronic Arts
NHL 98	Electronic Arts
Virtual Pool 2	Interplay

ROLLENSPIEL

Titel	Hersteller
Diablo	Blizzard
DSA3 - Schatten über Riva	Attic
Lands of Lore 2	Westwood
Ultima Underworld 2	Origin
Wizardry 7	Sir Tech

RENNSPIEL

Titel	Hersteller
Formel 1	Psygnosis
Have a NICE Day	Magic Bytes
Moto Racer	Electronic Arts
Int. Rally Champ.	Europress
POD	Ubi Soft

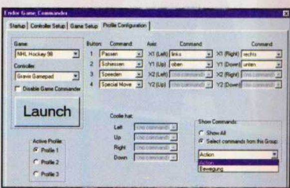
Microsoft SideWinder-Serie
Controller-Vorschau

Das Freestyle Pro von Microsoft: Ein verheißungsvolles Gamepad, der einen interessanten Controller-Winter verspricht.

Microsoft wird 1998 den Joystick-Markt mit einer Reihe neuer Controller beglücken. Im Sommer wird die USB-Variante des Precision Pro erwartet, um Windows 98 gleich den geeigneten Drückeberger an die Seite zu stellen. Außerdem ist für das Weihnachtsgeschäft 1998 mit dem SideWinder Freestyle Pro ein hochinteressantes Gamepad vorgesehen. Das Bumerang-Geschoß vereint acht programmierbare Funktionsknöpfe, ein Throttle-Rädchen, ein digitales Steuerkreuz sowie einen Modus-Schalter auf seinem Gehäuse. Der eigentliche Clou ist die Motion-Sensing-Technik, die es dem Pad erlaubt, auf die Bewegungen des Spielers zu reagieren – besonders bei 3D-Spielen wird die Wünschelrute von Microsoft neue Dimensionen ermöglichen. Auf der Heft-CD finden Sie im übrigen den Performance-Patch für den Force Feedback Pro sowie die Game Device Software 2.0, die für alle Gamepad- und 3D Pro-Besitzer wichtig ist. **tba**

Info: Microsoft, 0180-5251199

Endor Fanatec Game Commander
Herrscher der Spiele



Programmieren leicht gemacht: In der Vollversion erlaubt der Game Commander das Importieren von Controller-Einstellungen.

Ende März beglückt Endor die Spielergemeinde mit einer Software, die den Umgang mit verschiedenen Controller-Typen und den dazugehörigen Spielen erleichtert. Das wichtigste Feature ist dabei die Programmierbarkeit aller nicht-digitalen Joysticks über die Emulation des Keyboards – ein Logitech Wingman Digital oder Microsoft SideWinder muß weiterhin über die mitgelieferte Software programmiert werden. Durch diese wundersame Methode können beispielsweise alle sechs Tasten eines No-Name-Gamepads unter FIFA 98 zum Leben erweckt werden. Außerdem können Sie einen Coolie-Hat einstellen, obwohl das Spiel diese Aktivierung bei Joysticks überhaupt nicht vorgesehen hat. Der Game Commander wird als eingeschränkte Freeware oder Vollversion (Preis: 30,- Mark) vertrieben und erlaubt auch die Programmierung von Makros mit unterschiedlichen Timings. **tba**

Info: Endor, 06021-840681

Grafikkarten von miro
Gewinnspiel



Alle Einsendungen nehmen am Gewinnspiel teil. Der Rechtsweg ist selbstverständlich wie immer ausgeschlossen.

Sie müssen Ihr Spieledasein noch mit einer angestaubten Grafikkarte fristen? Die neuesten 3D-Spiele ruckeln im Dreivierteltakt über Ihren Monitor? Dann sollten Sie schon einmal einen PCI-Slot in Ihrer Spielekiste reservieren und schleunigst eine Postkarte an uns schicken. In Zusammenarbeit mit miro verlosen wir Beschleuniger-Leckereien der Marke 3Dfx.

Insgesamt **drei miro HISCORE 3D** warten ungeduldig auf ihre neuen Besitzer. Mit 2 MB Framebuffer und 4 MB Texturvorrat ist die Add-on-Karte auch für die neuesten 3D-Actionspiele gewappnet. Der Voodoo Graphics-Chipsatz steht dabei für höchste Qualität und Kompatibilität bei Ihren 3D-Lieblingen. Bis 16.04.1998 sollte Ihre Postkarte in der Hardware-Redaktion eintreffen.

Computec Verlag
Stichwort „miro", Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Topgrade Verbal Commander
Sprücheklopfer

Dank des hessischen Distributors Topgrade ist nun auch in Deutschland die Controller-Zukunft nicht mehr fern. In den USA schon seit 1996 erhältlich, ist der Startschuß für den Verbal Commander im Februar für 189,- Mark erteilt worden. Die ersten Schritte zur Sprachsteuerung der Lieblings-Simulationen bestehen im Einbau einer kleinen 8 Bit-ISA-Karte, in der Verbindung zum Keyboard sowie im Anschluß des beigelegten (und etwas unbequemen) Kopfhörer-Sets. Per DOS- oder Win95-Software werden anschließend sinnvolle Kommandos definiert, die jeweilige Taste zugewiesen sowie die entsprechende Spracherkennung gestartet. Mit einer recht hohen Trefferquote können Sie nun tatsächlich mit dem Befehl „Rakete" den gegnerischen Flugakrobaten das Fürchten lehren. Mit Extreme Assault liegt auch eine geeignete Vollversion bei, um sofort erste Flugübungen durchzuführen. **tba**

Info: Topgrade, 06403-694379

Windows 98

FENSTERPUTZ

Microsoft bat zum Vorstellungsgespräch für sein neues Betriebssystem mit dem Codenamen Memphis. Fast drei Jahre nach Windows 95 ist nun die Zeit gekommen, eine renovierte Plattform für tägliches Arbeiten und Spielen zu veröffentlichen. In unserem Preview erfahren Sie, welche echten Neuerungen auf den Anwender warten.



Nach einer Reihe von Verzögerungen steht nun fest, daß Windows 98 voraussichtlich noch im Sommer ausgeliefert wird. Anhand der deutschen Betaversion 3, die seit Ende Februar auch über das Internet unter www.microsoft.com/germany für 30,- Mark zu beziehen ist, konnten wir uns vorab schon einmal mit der neuen Systemoberfläche beschäftigen und den Nutzen für den normalen Anwender und Hardcore-Spieler ermitteln.

In jedem geöffneten Ordner erhalten Sie Infos und Hilfestellungen über die darin enthaltenen Dateien.

Grundsatzfragen

Der erste offensichtliche Unterschied zum Vorgänger besteht in der Möglichkeit, den Desktop als Internet-Browser im Stil des Internet Explorers darstellen zu lassen. In der Extremversion bedeutet dies das Anzeigen von Internet-Channels, Ein-Klick-Aktionen zum Programm-Start sowie die Präsenz von Zurück- und Vorwärts-Schaltflächen in Ordnern. Wer auf seine gewohnte Umgebung nicht verzichten will, kann diese teilweise Festplatten-aufwendigen Features des Active Desktops auch stufenweise abschalten. Schön anzusehen sind auch die Pop-Up-Menüs, die wie von Geisterhand geführt geschmeidig aufklappen. Die eigentlich wichtigste Neuerung schlummert dagegen im Hintergrund. Windows 98 vereint sämtliche Service Releases und Treiber-Updates, die sich im Laufe der Jahre angesammelt haben. So findet der Anwender nun endlich ein im Betriebssystem integriertes DirectX5, direkten USB-Support, AGP- und DVD-Unterstützung sowie eine Treiber-Basis, die den Anforderungen aktueller Hardware entspricht. Besitzer von Windows 95 B, die immer fleißig Treiber-Updates aus dem Internet gezogen haben, sind wohl auf einem ähnlichen Treiber-Niveau – die Einbindung der Features in ein regulär erhältliches Betriebssystem waren aber längst überfällig.

Detail-Durchblick

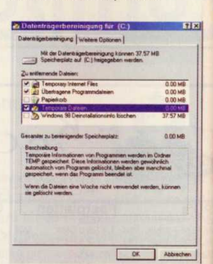
Was Windows 98 für Inhaber eines gut gepflegten 95er wirklich interessant macht, sind eher die vielen kleinen Verbesserungen. Das fängt bei der Plug&Play-Installation neuer Hardware an, die nun wesentlich komfortabler abläuft. Außerdem hält die Microsoft-Oberfläche kleine, aber feine Utilities bereit, um dem Anwender mehr Detail-Instrumente an die Hand zu geben. Das neue Defrag ist in der Lage, Programme so auf der Festplatte anzuordnen, daß der Start derselben schneller vonstatten geht – Spiele werden davon weniger profitieren, da sie viele temporäre Dateien erzeugen. Außerdem sorgt ein Tuning-Utility dafür, daß temporäre oder sonstige überflüssige Dateien automatisch gekillt werden. Komfortabel wird die Angelegenheit durch einen Zeitplaner, der durch einen Tuning-Stundenplan sogar nachts aktiv wird – wenn Sie den Rechner nicht ausschalten. Im Sicherheitsdienst von Win98 sind unter anderem der Systemdatei-Checker, der Versionen-Konfliktmanager sowie Dr. Watson angestellt. Neugierige Schrauber werden von dem Systeminfo-Tool begeistert sein, mit dem der PC auf Herz und Nieren untersucht werden kann. Außerdem packt Microsoft das Plus-Paket in Win98.



In der Audio-Abteilung gibt es interessante Einstellungen bezüglich der Boxen und der Soundkarten.

Spielerbelange

Für reine Spielernaturen bleibt der richtige Knaller vorerst noch aus. Grund: DirectX6 wird erst mit NT 5.0 Ende des Jahres ausgeliefert und dann nachträglich in Win98 implementiert. Von gesteigertem Interesse werden aber USB-Eingabegeräte sein, die schon zur CeBIT Gestalt annehmen. Auch die AGP-Technik wird im Spielebereich einen Schub bekommen, wenn die Integration ins Betriebssystem sichergestellt ist. Hartnäckige DOS-Verehrer erhalten außerdem die Möglichkeit, DOS 6.22 unter die Win-Haube zu packen.



Ein komfortabler und hilfreicher Assistent übernimmt netterweise die Daten-Müllabfuhr.

Fazit

Aussagen hinsichtlich Stabilität und Geschwindigkeit sind zum jetzigen Zeitpunkt kaum möglich, die Preview hinterläßt jedoch einen erstaunlich gut gebauten und flotten Eindruck. PC-Neukäufer kommen ab Herbst an Win98 sowieso nicht vorbei, Alt-Besitzer eines gut gehegten Win95 können erst einmal gelassen abwarten. Alle sonstigen Betriebssystem-Nutzer sollten bei ihrer Kaufentscheidung die endgültigen Tests im Sommer abwarten.

Thilo Bayer


Mission:
Entdecken Sie die Welt
der PC GAMES...
PC Games CD-ROM & Mag
DM 9,90 mit CD-ROM
Die Nr.1
4/98
3D-Action in Bestform
Forsaken
EXKLUSIV AUF CD-ROM:
Zwei Levels spielbar!
Anbruch einer neuen Ära
Ultima 9
Wie Origin das Rollenspiel neu definiert
MIT CD-ROM
HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM
FORSAKEN
EARTHSIEGE 3
BATTLEZONE
+ 13 WEITERE DEMOS
+ 15 PATCHES
... tauchen Sie ab in fantastische Dimensionen, verlieren Sie sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES – das meistgekaufte PC-Spielemagazin – verrät Ihnen, wie. Kompetente Tests zeigen Ihnen, welche Spiele die wirklichen Highlights sind. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips und Tricks, 24 Seiten Hardware-Special, News, Previews und Exklusivreportagen. Das Extra: CD-ROM-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD. PC GAMES – jeden Monat 250 Seiten für nur DM 9,90. Im Internet: http://www.pcgames.de.
PC Games – Damit Sie
wissen, was gespielt wird!
COMPUTEC Verlag
Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine
COMPUTEC VERLAG

DRÜCKEBERGER

Spiele-Freaks mit einer Vorliebe für ausgefallene Designs bekommen diesen Monat reichlich Controller-Futter. Zwei neue Lenkrad-Systeme sorgen für Zündstoff im Formel 1-Lager, außerdem macht Guillemot mit seinen Stick-Ambitionen ernst und offeriert zwei konstruktive Neuerscheinungen.

Guillemot T-Leader 3D

Der T-Leader (Preis: 70,- Mark) sieht wie das Arbeitswerkzeug von Batman aus und überrascht dabei durch sein Multifunktions-Design. Der Konsolen-Flattermann darf wahlweise als Analog- oder Digitalstick sowie als CH- und Thrustmaster-kompatibler Spiele-Apparat drangsaliert werden – ein entsprechender Schalter sorgt für den Modus-Durchblick. Damit das Zocken nicht zum Fingerhakeln ausartet, kann der T-Leader bequem auf zwei Arten gegriffen werden. Beim Digi-Daddeln erreicht der Kufen- oder Fußballcrack schnell erste Erfolgserlebnisse, die anderen Modi sind dagegen gewöhnungsbedürftig. Der Throttle-Schalter ist dabei etwas unglücklich gelöst, außerdem muß der Coolie-Hat auf die Funktionstasten gelegt werden. Der ansonsten gute Eindruck erhält durch die kurze Verbindungsleitung zum Gameport etwas Schlagseite.



Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Guillemot Sphere Pad 3D

Der zweite Design-Drückeberger von Guillemot nennt sich Sphere Pad 3D (Preis: 120,- Mark) und ist im Gegensatz zu seinem Kollegen wirklich in der Lage, ein realistisches Abbild einer 360°-Umgebung spielerisch wiederzugeben. Der Kontakt zum PC wird über die serielle Schnittstelle hergestellt, anschließend wird das PnP-Gerät problemlos über die mitgelieferte Software in das Spiele-System eingebunden. Um die Gummi-Kugel in Arbeitslaune zu versetzen, kann der willige Realitäts-Freak entweder auf die beigepackten Konfigurations-Dateien zurückgreifen oder selbst Hand an die dreidimensionale Erlebniswelt legen. Forsaken lief auf Anhieb problemlos, verursachte beim mausverwöhnten Tester aber erst einmal dezente Schweißausbrüche. Wer sich aber die Zeit nimmt und vornehmlich 3D-Spiele zockt, wird den Controller im Halbmondgewand schwerlich missen wollen. Konfigurations-Updates gibt es zu diesem Zweck im Internet.



Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

SC&T Ultimate Per4mer Racing Wheel

Der Lenkrad-Schrauber SC&T ist noch eine unbekannte Größe auf dem deutschen Markt – dieser Zustand wird sich aber wohl bald ändern. Das Per4mer Wheel wird für knapp 230,- Mark mit einer bunt beklebten Steuervorrichtung sowie einem massiven Pedalblock ausgeliefert. Während die schwergewichtigen Fußwerkzeuge bequem und standsicher zu bedienen sind, wirft die Verankerung des Lenkers trotz Klemmschrauben eine gewisse Schwermut auf den Spiele-Nachmittag. Etwas mehr Widerstand hätte der Manövrier-Einheit ebenfalls gut getan, damit auch haarige Kurven kein Problem für den Renn-Piloten darstellen. Immerhin können in Spielen wie Interstate '76 bis zu 10 Knöpfe als Action-Einlagen eingesetzt werden. Insgesamt ist das Per4mer ein solider Spiele-Chauffeur, der demnächst durch eine Force Feedback-Variante im i-Force-Protokoll durchgerüttelt wird.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

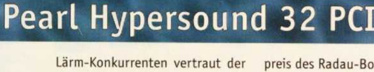
Z+Z Soft (Logic 3) PC Top Gear

Die neue Lenksäulen-Entwicklung von Logic 3 nennt sich PC Top Gear und fährt für knapp 190,- Mark Investitionskosten in Ihrem Rennstall. Pluspunkte sammelt das Rennwerkzeug durch die lederähnliche Lenkerverschönerung und den flinken Schaltknüppel. Außerdem gestaltet sich die Einbindung des Top Gears in die Win95-Umgebung relativ problemlos, auch wenn nur vier Tasten des umfänglichen Knopfensembles aktiviert werden können. Die Pedale sind dagegen recht instabile Plastikheimer – die Standfestigkeit der Steuereinheit ist durch die Saugnapf-Technik ebenfalls nicht gerade ein leuchtendes Vorbild. Immerhin kennt das Lenkrad zwei Einstellungen, die die Empfindlichkeit des Ausschlages beeinflussen, so daß schwammigen Spieleinlagen zumindest in gewissem Rahmen Einhalt geboten werden kann. Fazit: ein ordentlicher Co-Pilot für F1-Sessions.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

MUSIKKAPELLE

Die Spielesound-Kategorie wird heute von einem Platinentrio bestritten. Während Shuttle ein preiswertes ISA-Brett zum Grand Prix schickt, kommen die beiden anderen Klang-Absolventen von Pearl und Terratec aus dem zukunftsträchtigen PCI-Lager.



Pearl Hypersound 32 PCI

Auch Pearl wagt sich mit der Hypersound 32 in den hartumkämpften PCI-Ring. Wie viele Lärm-Konkurrenten vertraut der Distributor auf den Ensoniq-Chipsatz, der sowohl unter DOS als auch Win95 für spielerische Aufgaben zur Verfügung steht. Die Ausstattung umfaßt ein Benutzerhandbuch, eine CD mit der nötigen Software, sowie die eigentliche Platine– ein Audiokabel sucht man vergebens. Der günstige Einkaufspreis des Radau-Boards läßt sich darauf zurückführen, daß Hypersound keinen eigenen Speicher auf ihren Leiterbahn-Innereien besitzt. Ganz nach Gusto wird beim Win95-Start einfach ein 2 bzw. 4 MB großes MIDI-Instrumentenset in den Hauptspeicher geladen. Auch die DOS-Kompatibilität ist nicht schlecht gelöst, auch wenn es ab und an zu Soundhängern kommt. Leider vertrug sich der MIDI-Port nicht mit den neuen MS SideWindern.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Shuttle Spacewalker Soundsystem HOT-247



Das genügsame Shuttle-Board macht geringe Ansprüche an den Spieler-Geldbeutel und den Platzbedarf geltend. Der Einbau und die softwaretechnische Installation verlaufen dabei erfreulich problemlos, was in Zeiten von PnP nicht unbedingt selbstverständlich ist. Das ISA-Design beherbergt einen OPTi-Chip, der hardwareseitig mit einer leidlich klingenden FM-Synthese musiziert. Herausragend sind da schon eher das Zusatz-Wavetable-Interface sowie die Software-Features, die 3D-Effekte sowie 64-Stimmen-Wavetable-Sound unter Win95 umfassen. Musiker mit dicker CPU können bis zu 4 MB große MIDI-Samples in den Speicher schieben – im Zusammenklang mit den MIDI-Echtzeiteffekten ertönt die Software monumentaler als so mancher Hardware-Synthi. Ein Wermutstropfen betrifft die Joystick-Kompatibilität: Obwohl die Soundkarte das Gamepad von Microsoft erkannte, verweigerte der Precision Pro die Zusammenarbeit.

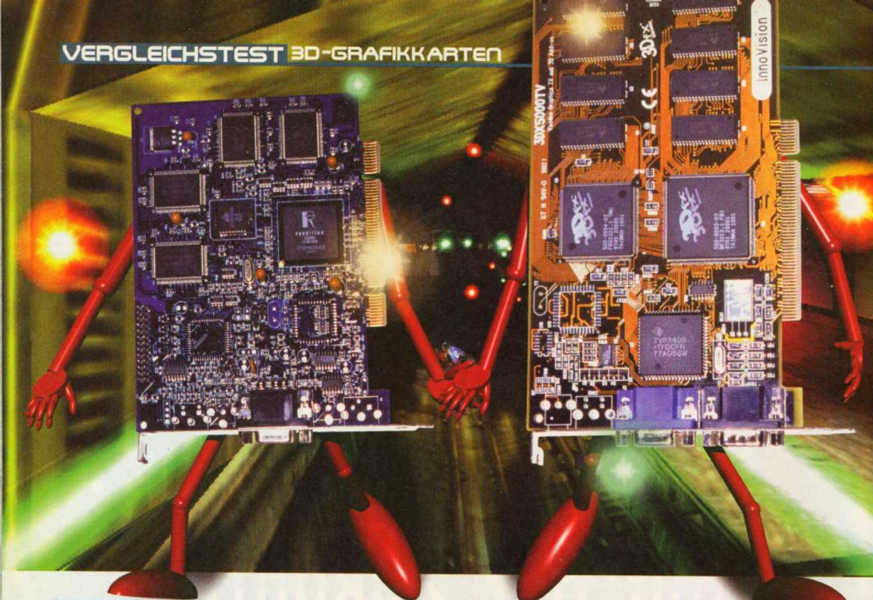
Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Terratec XLerate

Die interessanteste Neuerscheinung im PCI-Bereich stellt die XLerate dar. Nachdem sich Terratec bei diesem Thema dezent zurückgehalten hat, wird der heiße Klangfeger auf der Cebit offiziell vorgestellt. Für knapp 190,- Mark erhält der Anwender ein vollwertiges Musikinstrument, das sowohl unter DOS als auch unter Windows zu erklingen weiß. Dabei gehört es schon fast zum guten Ton, daß die XLerate im DirectSound (3D)-, SB Pro- und Aureal 3D-Gewand lärmen kann. Darüber hinaus besitzt die Dunkelplatine ein Wavetable-Modul, das auf ein 4 MB dimensioniertes Soundset, Echtzeiteffekte sowie bis zu 64 Stimmen zurückgreifen kann. Die Qualität des MIDI-Moduls ist durchaus ansprechend, bleibt aber unter DOS stumm. Da auch die neuen MS-Sticks artig ansprechbar sind, ist das neue Terratec-Brett als bisher beste PCI-Soundlösung eine Empfehlung wert. Leider bietet die XLerate nur Anschluß für ein Boxenpaar und verlangt nach einer dicken CPU.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Modell	Hypersound 32 PCI	Soundsystem HOT-247	XLerate
Hersteller	Pearl	Shuttle Spacewalker	Terratec
Info-Telefon	0180-55582	04121-476860	0531-125000
Preis (laut Hersteller)	DM 100,-	DM 52,-	DM 190,-
Stimmen / Kartentyp	32 / PCI	22 mit FM (64 u. Win95) / ISA	64/PCI
Kompatibilität	SB Pro, MPU-401, GM, MT 32, DSound, Ensoniq	SB Pro, MPU-401, GM, DSound	SB Pro, MPU-401, GM, DSound, DLS, A3D
Eingänge	Line In, Mikro	Line In, Mikro	Line In, Mikro
Ausgänge	Line Out, MIDI/Game	Line Out, MIDI/Game	Line Out/Speaker, MIDI/Game



TEAMWORK

Noch bevor es zum großen Voodoo²-Showdown kommt, geben wir Ihnen einen Marktüberblick über normale 3Dfx-Add-on-Karten der Marke Voodoo Graphics. Außerdem haben sich einige neue Beschleunigerplatinen auf unseren Grafik-Übungsplatz gewagt, deren Leistungen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen.

Es ist schon ein Kreuz für jeden Leser mit Spiele-Hardware-Ambitionen. Kaum hat man sich durch die neuesten Test-Berichte im Grafikkarten-Bereich gearbeitet, da machen Chip- und Grafikkarten-Hersteller durch die Ankündigung neuer Produkte dem vermeintlichen Überblick schnell einen Platinenstrich durch die Rechnung. Spätestens ab der CeBIT Ende März werden die am Markt etablierten Grafikprozessoren schrittweise durch Neuentwicklungen abgelöst. Damit Sie diesen Chip-Schock einigermaßen verkraften, erfahren Sie im folgenden, welche gravierenden Neuigkeiten zu erwarten sind. Im Anschluß daran müssen sich Add-on-Boards mit Voodoo Graphics-Chipsatz in unserem Benchmark-Parcours bewähren. Den Abschluß bilden Tests von Kombiboards mit Grafik-Chipsätzen der Kategorie Riva 128, Voodoo Rush sowie Rendition V2200.

Chips inside

Intel will mit einem neuen Grafik-Chip namens i740 den Beschleunigermarkt aufmischen. Noch im ersten Halbjahr 1998 sollen entsprechende Boards von Diamond, Guillemot und STB erscheinen. Die harten Fakten über den i740 umfassen eine 64 Bit-Architektur des Chips, die Verwendung von 100 MHz SGRAMs sowie die Kompatibilität zum AGP 2X-Mode. Im Schnittstellen-Bereich stehen Direct3D sowie OpenGL auf der Feature-Liste, außerdem sorgt ein 205 MHz RAMDAC für ausreichende ergonomische Verhältnisse. Während die 3D-Leistung leicht unterhalb des Riva 128 liegen soll, sind die eigentlichen Vorteile des i740 in der AGP-Unterstützung sowie der hohen Darstellungsqualität zu sehen. Auch von nVidia gibt es Neuigkeiten zu vermelden. Der neue Chip an Bord heißt Riva 128ZX und kümmert sich um die

TEST-PHILOSOPHIE

Die Kombi- und Zusatzkarten in unserem Vergleichstest müssen sich in drei Kategorien bewähren. Die Ausstattung berücksichtigt die Großzügigkeit der RAM-Bestückung, den RAMDAC, die Software, die Qualität des Handbuchs, die Garantiezeiten sowie Features wie MPEG-2-Beschleunigung oder TV-/Videofunktionen – bei den 3Dfx-Zusatz-Boards ist darüber hinaus die Qualität des Pass-Through-Kabels von Bedeutung. Im Bereich Hardware-Features sind Aspekte wie Ergonomie, 3D-Fähigkeiten, die Einfachheit der Installation sowie die Unterstützung durch Spiele relevant. Die ermittelten Performance-Ergebnisse bilden die letzte Kategorie, sind aber bei der Urteilsfindung am höchsten einzuordnen. Während sich Add-on-Karten sinngemäß nur an 3D-Tests die Platinen ausbeißen, müssen kombinierte Karten auch im 2D-Bereich Akzente setzen können. Unser Testrechner ist dabei ein Intel Pentium 233 MHz-Rechner mit TX-Motherboard, 32 MB SDRAM sowie einer 4,3 GB IBM-Festplatte.

ADD-ON-ÜBERFLIEGER

Die vorgestellten Zusatzkarten basieren auf dem bekannten Voodoo Graphics-Chipsatz mit 4 MB Gesamtspeicher. In diesem Add-on-Genre ist die Diamond Monster 3D seit Oktober letzten Jahres Inhaber eines Hardware-Xtra Awards. Die Benchmark-Ergebnisse zeigen, daß der 3D-Beschleuniger immer noch mit der am Markt erhältlichen Konkurrenz mithalten kann. Während die hohe Zahl an optimierten Spielen für 3Dfx-Chips sprechen, ist bei OpenGL das letzte Wort noch nicht gesprochen, da nVidia seinen ICD erst in einer Betaversion vorliegen hat.

Im Bereich der normalen Add-on-Karten ist die Diamond Monster 3D immer noch eine Empfehlung wert.

Für Hardcore-Spieler geht mit der Quantum 3D Obsidian 100SB4400 (deutscher Vertrieb über Datapath, Info: 06071-9630-0) ein Grafik-Traum in Erfüllung. Obwohl das Board für den professionellen Einsatz konzipiert ist, schließt das seinen Einsatz als Spiele-Hochofen keineswegs aus. Auf seiner gigantischen Leiterbahnen-Leiste vereinigt die Obsidian zwei Voodoo-Graphics-Karten, die jeweils 6 MB Speicherreserven haben (4 MB Texturen + 2 MB Pixelprozessor). Die Zusammenarbeit erfolgt über die SLI-Technik, die auch beim Einsatz zweier Voodoo²-Karten verwendet wird. Die Obsidian gibt es in verschiedenen RAM-Ausführungen, wobei die Einsteigerversion mit 12 MB Gesamtspeicher für 800x600 Bildpunkte sorgt. Außerdem beherrscht das Board trilineares Filtering und kann seine Grafikgemälde auch auf einem Fernseher ausgeben. Problematisch sind die Platinenausmaße sowie die nicht aktuelle Software-Ausstattung. Knapp 1.700,- Mark sind notwendig, um sich dieses 3Dfx-Monster in den Rechner zu schrauben.

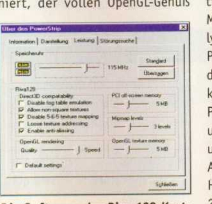


Voodoo²-Grafik schon jetzt: Das Killerbrett von Quantum 3D beherbergt viele heiße Chips auf seiner Platine.

Ab Ende März können Sie mit weniger preislichem und raumtechnischem Aufwand ebenfalls in höchste Performance-Sphären abdriften. Mit der Diamond Monster 3D II steht Ihnen in der 8 MB-Version ein Voodoo²-Beschleunigerboard zur Verfügung, das in unserem Testlabor eine Höchstmarke nach der anderen aufstellte. Dabei scherte sich der Prototyp nicht um die anzusteuernde 3D-Schnittstelle: Er fühlte sich bei Glide-, Direct3D- und OpenGL-Spielen mehr als pudelwohl. Ein Pixel- und zwei Texturprozessoren sorgen für die notwendige Grafik-Power, um solche Rekorde zu ermöglichen. Da sowohl die Hardware als auch die zur Verfügung gestellten Treiber noch nicht endgültiger Natur sind, kann man durchaus von noch besseren Benchmark-Ergebnissen träumen. Auf einen Test mit Bewertung verzichtete die Redaktion jedoch, da das Testmuster der Monster II noch mit 83 MHz Chiptakt (und nicht mit 90 MHz in der final version) lief. Andere Spielemagazine hielt dies jedoch nicht von einem Test ab.

Das Voodoo²-Board von Diamond zeigt trotz des Prototypen-Charakters eindrucksvoll, wo der Grafikhammer hängt.

grundsätzlichen Kritikpunkte am kleinen Bruder. Auflösungen bis zu 1.600x1.200 bei 85 Hz und 32 Bit Farbtiefe sollen dank des 8 MB dimensionierten Speichers sowie des integrierten 250 MHz RAMDAC kein Problem mehr darstellen. In einer 3D-Spiele-Umgebung sind 1.024x768 bei 16 Bit Farbtiefe möglich, wovon Hits wie Jedi Knight mit Sicherheit profitieren dürften. Außerdem wird die 128 Bit-Architektur in einer AGP 2X-Variante erscheinen und mit einem ICD (Installable Client Driver) garniert, der vollen OpenGL-Genuß ermöglicht. Bisher müssen Besitzer von Riva 128-Karten noch auf entsprechende Beta-Treiber zurückgreifen, die sich im übrigen auch auf der Heft-CD befinden.



Die Software der Riva 128-Karte von Guillemot ermöglicht ausgiebiges Leiterbahnen-Tuning.

Highlander

Auch NEC/VideoLogic mischt sich in den Reigen der Neuankündigungen und will in den nächsten 12 Monaten fünf Produkte mit der PowerVR Second Generation-Technik ausliefern. Nach eigenen Angaben soll der neue Chip (Codename: Highlander) theoretisch eine Pixelfüllrate von 120 Millionen Pixel/s sowie einen Polygondurchsatz von 1,2 Millionen Polygonen/s erreichen und damit deutlich über der Leistungsfähigkeit von PowerVR PCX2 liegen. Der Prozessor wird im PC-, Konsolen- und Automatenbereich eingesetzt und sowohl 2D- als auch 3D-Arbeiten verrichten. Interessante Hardware-Features sind die AGP 2X-Unterstützung sowie Spezialeffekte wie Anti-Aliasing und Bump Mapping.

Grafische Ausblicke

Der Sommer wird einige interessante Entwicklungen im Grafikkartenmarkt mit sich bringen. Mit Voodoo² lebt das Add-on-Genre 1998 noch einmal richtig auf, in Zukunft wird jedoch sicherlich eine integrierte Lösung Grafikstandard sein. AGP (Accelerated Graphics Port) entwickelt sich wohl ebenfalls zu einem ernstzunehmenden Thema, da mit Incoming ein Spiel in der Pipeline steckt, das sich mit einer entsprechend texturierten Spezialversion schmückt. In einer der nächsten Ausgaben werden deshalb AGP-Grafikkarten vorgestellt.

Thilo Bayer

FAZIT

Unser Test von Add-on-Karten mit dem Voodoo Graphics-Chipsatz hat eindeutig gezeigt, daß nicht alles Grafikgold ist, was glänzt. Der etwas günstigere Preis von No-Name-Karten ist meist auf eine magere Ausstattung und eine knapp bemessene Garantiezeit zurückzuführen. Wer darauf keinen Wert legt, kann sich durchaus auf die Boards von Innovision oder Pearl einlassen. Wer dagegen auf der sicheren Grafikseite stehen will, sollte lieber einige Scheine mehr ausgeben und sich ein Markenbrett zulegen. Im Kombi-Bereich unterstreichen die beiden Riva-Karten, daß dieser Chip momentan der einzige ernstzunehmende Konkurrent zu 3Dfx-Prozessoren ist. Der neue Rendition-Grafikknecht zeigt zwar gute Ansätze und ist auf einer 4 MB Grafikkarte auch richtig günstig, muß aber erst noch durch Treiber-Feinarbeit aufpoliert werden. Die ersten Eindrücke von Voodoo² sind teilweise überwältigend, obwohl es momentan kein Spiel gibt, das den Chip wirklich ausreizen kann. Hardcore-Spieler mit dickem Sparbuch und Langfrist-Ambitionen sollten auf jeden Fall die Augen nach einem solchen Killerboard offenhalten.



A-Trend Helios 3D Voodoo

Vom holländischen Distributor A-Trend wurde uns die Helios 3D zur Verfügung gestellt. Der erste Ausstattungseindruck ist angesichts des Magerquark-Equipments anderer Add-on-Karte erst einmal positiv. Immerhin liegen ein Rennspiel und vergleichsweise aktuelle Referenztreiber von 3Dfx bei. Um die neuesten DirectX5- und Glide-Spiele auf die Karte loslassen zu können, müssen zuerst neue Treiber organisiert werden – Spieler ohne Internetzugang müssen sich auf Heft-CDs verlassen. Trotz aller Treiberinquisition und brauchbarer Performance in den übrigen Spielen zeigt sich Helios bei Turok in der Glideversion 2.43 bockig: Mehr als das 3Dfx-Logo bekommt man nicht zu sehen.

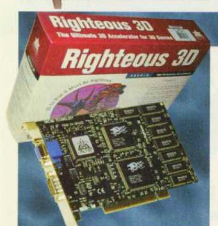
Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



InnoVISION Cyber 3DX5000

Ein weiterer 3Dfx-Clone, der sich nicht auf hauseigene Treiber-Entwicklungen verläßt, ist das Cyber-Brett von InnoVISION. Die hardwareseitige Installation verläuft frustig, da der Stecker des Loop-Kabels einen Hauch zu breit ist – hier hilft nur rohe Gewalt. Die Software auf CD besteht nur aus betagten DX3-kompatiblen Treibern. Die erste Tat nach dem Einbau besteht also im Download der neuesten Treiber – netterweise wird der Käufer im „Handbuch", das aus einem DIN A6 Papp-Umschlag besteht, darauf hingewiesen. Diesen negativen Eindrücken zum Trotz schlägt sich der Beschleuniger im Benchmark-Parcours beachtlich und kann deshalb empfohlen werden.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Orchid Righteous 3D

Die Firma Groß Electronic ist als deutscher Distributor für die Righteous 3D tätig, nachdem sich Orchid aus Europa zurückgezogen hat. Die Righteous geht wahlweise mit oder ohne Spielebundle über den Ladentisch – angesichts der veralteten Titel kann man sich den Aufpreis aber bedenkenlos schenken. Die Grafik-Box enthält außerdem ein tadelloses Pass-Through-Kabel sowie ein qualitativ ansprechendes Handbuch. Die seriöse Treiberpolitik von Orchid zahlt sich zumindest dahingehend aus, daß alle Benchmarks ohne Probleme ablaufen. Ohne Tuning durch Tweak-Utilities sind die Direct3D-Ergebnisse jedoch schwächer einzuordnen als die der Monster 3D.

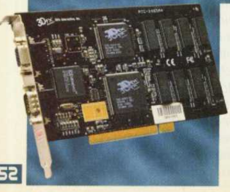
Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Pearl 3D-FX-Turbo-Board

Spieler mit magerem Bankkonto sind mit dem 3Dfx-Zusatzboard von Pearl durchaus gut beraten. Lediglich die Garantiezeit sowie die Ausstattungsseite sind dürftig ausgefallen: Ein englisches Handbüchlein, eine CD mit Uralt-Referenztreibern von 3Dfx sowie ein hochwertiges Durchschleifkabel sind die magere Ausbeute beim Karton-Check. Das eigentliche Board hat die üblichen 3D-Features des Voodoo Graphics und geizt auch bei der D3D-Performance-Show nicht mit guten Ergebnissen – und das trotz nicht optimierter Standardtreiber. Um die neuesten Glide-Spiele genießen zu können, müssen Sie aber zuerst aktualisierte Treiber organisieren.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

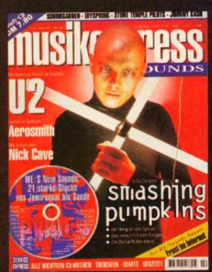


Yakumo Helios 3D Voodoo

Die Helios 3D ging uns in einer zweiten Variante ins Platinennetz – neben A-Trend bietet auch Yakumo das Board an. Wie bei fast allen getesteten Add-on-Karten ist auch hier Hausmannskost im Ausstattungsbereich angesagt. Lediglich zwei Treiber-Disketten für Win95 sowie ein qualitativ brauchbares Loop-Kabel warten auf den Anwender. Die mitgelieferten Referenz-Treiber sind nicht der neueste Schrei und müssen für sinnvolle Meßwerte erst aktualisiert werden. Im D3D-Bereich gibt sich das Voodoo-Board keine Blöße und hält mit der Monster 3D von Diamond mit. Leider hat das Yakumo-Platinengeschöpf Probleme mit den neuesten Glide- und OpenGL-Spielen.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

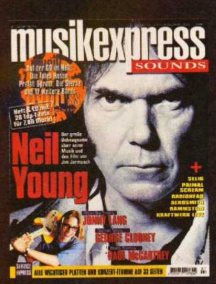
das ohr am puls der zeit

























Jeden Monat neu!

musikexpress SOUNDS

2D-/3D-Kombikarten

Asus 3DexPlorer-V3000

Obwohl sich Asus eher in Mainboard-Gefilden tummelt, hat die Firma mit der Explorer ein höchst farbenprächtiges und leistungsfähiges PCI-Grafikboard im Programm. Anders als Guillemot oder Diamond setzt Asus auf die TV-/Videofähigkeiten des Riva 128 und spendiert seinen Käufern deshalb entsprechende Ein- und Ausgänge. Der erste Eindruck beim Auspacken des Platinenpäckchens wird durch ein umfangreiches Handbuch positiv abgerundet. Der Blick in die Performance-Schatulle sorgt jedoch für etwas enttäuschte Gesichter: Mit der aktuell zertifizierten Treiberversion hinkt der Grafikadapter eindeutig hinter den Leistungen der direkten Konkurrenten her. Mit den im Internet erhältlichen Betatreibern sieht die Situation jedoch schon etwas rosiger aus. Fazit: Das Kampfpreis-Board leidet momentan noch etwas an der schneckigen Software.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



CMC Orbit 3D

Die Orbit 3D von CMC setzt auf das Grafik-Tandem Macronix MX86251 (2D-Chip) und 3Dfx Voodoo Rush (3D-Chip). Die Karte wird mit 4 und 6 MB angeboten, wobei 2 MB für Texturen sowie 2 bzw. 4 MB als Bildspeicher zur Verfügung stehen. Farbambitionierte Spieler sollten das Upgrade auf 6 MB RAM wahrnehmen, da mit der 4 MB-Konfiguration bei einer Auflösung von 800x600 die Echtfarben-Erlebnisse aufhören. Optional gibt es die Orbit 3D auch mit TV-Ausgang. Die sonstige Sparflammen-Ausstattung beinhaltet ein dünnes Handbuch sowie eine wenig spektakuläre Treiber-CD. Die Benchmark-Ergebnisse entsprechen den üblichen Rush-Resultaten: Eine anständige 2D-Leistung wird von einem guten Qualitäts- und eher mageren Leistungsniveau im 3D-Bereich flankiert. Die Treiber sind aufgrund von Instabilitäten auf jeden Fall verbesserungswürdig.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



Guillemot Maxi Graphics 128

Guillemot unterstreicht seine selbstauferlegte Verpflichtung gegenüber Spielernaturen durch die Veröffentlichung der Graphics 128. Wie die Namensgebung andeutet, basiert die Kombiplatine auf dem Riva128-Chipsatz von nVidia und fällt mit 320,- Mark Anschaffungskosten geldbeutelschonend aus. Der niedrige Preis ist auf den fehlenden TV-Ausgang zurückzuführen – außerdem liegen der Karte keine Spiele-Vollversionen bei. Ansonsten steht das Beschleunigerbrett den Leistungen der Riva-Konkurrenten in nichts nach: Für die erste Treiber-Version sind die Benchmark-Ergebnisse erfreulich gut ausgefallen. Das eigentliche Schmankerl der Karte ist jedoch die Bedienungs-Software. Hier kann der Grafik-Jongleur nach Belieben an Monitor- oder Auflösungs-Settings, Gamma-Korrekturen und mit einem weitreichenden Tuning-Utility herumhantieren.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



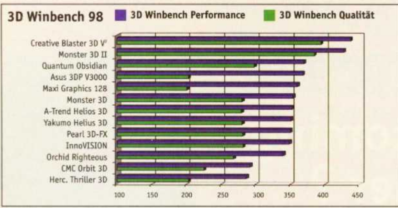
Hercules Thriller 3D

Nachdem im August erste Benchmarks über den Zeitschriften-Äther flossen, beendete Hercules im Februar den Nervenkitzel und lieferte die Thriller-Boards aus. Aus dem Ausstattungskorb wählten wir die 8 MB PCI-Variante als Versuchskaninchen. Unter dem Zugabentisch fanden sich lediglich ein brauchbares Handbuch sowie eine CD mit Treibern und einem MPEG-Player. Hardwareseitig überzeugen die SGRAMs, ein 230 MHz RAMDAC sowie Videoein- und -ausgänge. Die erste Treiberversion schwächelt hingegen mit 3D-Darstellungsfehlern, außerdem waren in DOS Fehlfarben festzustellen. Während der Winstone nicht zur Zusammenarbeit zu überreden war, zeigten sich die 3D-Leistungswerte von brauchbarer Güteklasse. Fazit: An die Spieleleistung eines Riva 128 reicht die Thriller nicht heran, in der 4 MB-Version ist sie jedoch eine preisgünstige Alternative.

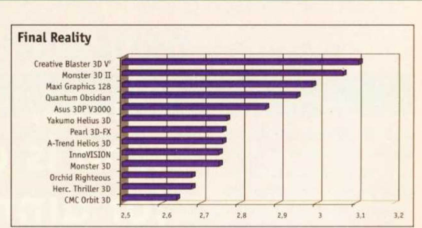
Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Guess,
who is coming
for dinner ?

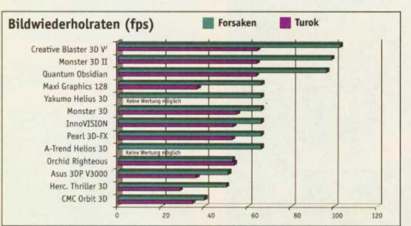




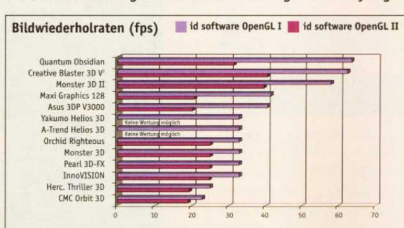
Voodoo² rules: Selbst die einstige Riva 128-Bastion mit Namen 3D Winbench 98 muß dem Geschwindigkeits- und Qualitätsrausch des neuen Chipsatzes von 3Dfx Tribut zollen.



Der FR-Benchmark befindet sich in fester Platinenhand der Riva 128- und Voodoo²-Karten. Der Rendition V2200 zeigt sich zumindest in der Qualitätsabteilung durch trilineares Filtering konkurrenzfähig.



Auch hier zeigt Voodoo² der Konkurrenz den Platinen-Auspuff. Besonders bei Forsaken ist der Unterschied eindeutig zu sehen. Bei Turok spielt auch der Performance-Vorteil von Glide eine Rolle.



Die Karteneinsätze in einer OpenGL-Umgebung sprechen eine klare Sprache für Voodoo². Rendition- und Riva128-Karten haben es schwer, da sich der OpenGLSupport auf Beta-Software stützt.

Creative Labs 3D Blaster Voodoo²

Unverhofft kommt oft. Nachdem sich die Hardware-Redaktion schon damit abgefunden hatte, eine echte Voodoo²-Karte erst im März testen zu können, tauchte rechtzeitig vor Ladenschluß noch die 3D Blaster von Creative Labs auf. Anders als beispielsweise Diamond geht der Soundkarten-Spezialist von Beginn an in die vollen und bringt die Maximal-Konfiguration mit 12 MB RAM auf den Markt. Auf diese Weise wird keiner der drei Prozessoren benachteiligt, sondern kann auf jeweils 4 MB EDO RAM mit 25ns Zugriffszeit zurückgreifen. Die preispolitische Gestaltung sieht bei Creative Labs so aus, daß das getestete RAM-Monstrum ohne Spiele für 599,- DM über den Ladentisch geht – der einige Wochen später erscheinenden und für 499,- DM angesetzten 8 MB-Variante stellt man vier noch nicht bestimmte Vollversionen an die Seite. Das Ausstattungskriterium betrifft außerdem die angenehm hohe Garantiezeit von drei Jahren sowie die Auslieferung von Referenztreibern des Chip-Produzenten 3Dfx. Diese erlauben immerhin grundsätzliche Manipulationen im Performance- und Qualitätsbereich und schicken auch gleich die neue Glide-Version 2.5 ins Rennen. Im direkten Vergleich zum Vorgänger Voodoo Graphics kann der Voodoo²-Chipsatz vor allem zwei Dinge: trilineare Filterung von Texturen sowie die für Spiele wichtige 800x600-Auflösung in 16 Bit Farbtiefe und eingeschaltetem Z-Puffer. Ungeduldig verfolgte die Hardware-Redaktion anschließend die Benchmark-Messungen und staunte nicht schlecht, als die Endergebnisse feststanden. Besonders im Direct3D- und OpenGL-Bereich lag die 3D Blaster fast um den Faktor 2 vor allen bisherigen Spitzenreitern. Lediglich bei Turok fiel der Vorsprung knapper aus, was aber auf die relativ hohe Prozessorabhängigkeit des Spiels zurückzuführen ist. Generell läßt sich festhalten, daß die Geschwindigkeitsvorteile von Voodoo² im 800x600-Grafikmodus sowie auf einem hochgetakteten Pentium II-System noch stärker hervortreten, als dies auf einem Sockel 7-Rechner der Fall ist. Die ersten Eindrücke bestätigen jedenfalls die Vermutung, daß keine andere momentan am Markt erhältliche Karte eine derartig beeindruckende Kombination aus Darstellungsqualität, Geschwindigkeit und Spieleunterstützung aufweist. Die Glaubensfrage nach 8 oder 12 MB läßt sich dabei nicht ohne weiteres beantworten. Ein Geschwindigkeitsvorteil ist durch mehr Texturspeicher vorerst nicht zu erreichen, andererseits kosten die zusätzlichen Bausteine nur knapp 100,- Mark mehr und sind außerdem nicht nachrüstbar. Klare Belohnung für Creative Labs: der HardwareXtra Award für die beste Add-on-Karte.

Völlig losgelöst: Die Referenztreiber von 3Dfx geben dem erfahrenen Anwender Werkzeuge zur Grafik-Optimierung an die Hand.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

BENCHMARK-BESCHERUNG

Um die Testkandidaten einer möglichst ausgewogenen Reifeprüfung zu unterziehen, packten wir eine gesunde Mischung aus theoretischen und praktischen Leistungstests in den Benchmark-Korb. Der Direct3D-Bereich wird unter anderem vom 3D Winbench 98 aus dem Hause Ziff-Davis (http://www.zdnet.de/download/library/dePAH-wf.htm) sowie Final Reality 1.1 von VNU Labs/Remedy (http://www.remedy-ent.com/) bestritten. Mit Hilfe der beiden Programme läßt sich problemlos die Darstellungsqualität von Grafikbeschleunigern ermitteln. Darüber hinaus beauftragen sie die eingeschraubten 3D-Karten mit dem Rendern verschiedener Szenen und ermitteln dabei die erzielte Performance. Beim 3D Winbench nahmen wir zwei Messungen vor: Ein Durchgang berücksichtigt die 3D-Features der Karte, der andere bewertet lediglich das Rendern der Szenen ohne Qualitätsanspruch. Die Spiele-Benchmarks umfaßten das spezielle Framecounter-Demo von Forsaken (640x480 in Direct3D – nicht vergleichbar mit früheren Tests), das Turok-Demo (640x480 in Glide bzw. Direct3D), id Software OpenGL (demo2 bei 640x480 unter OpenGL), id Software OpenGL 2 (demo1 bei 640x480 unter OpenGL) sowie Descent 2 (640x480 unter DOS für Kombikarten). Die OpenGL-Messungen wurden bei den Riva128-Karten sowie der Hercules Thriller unter Einsatz von Beta-Treibern durchgeführt. Außerdem lassen sich die Endergebnisse der OpenGL 2-Performance nicht mit früheren Veröffentlichungen vergleichen. Die maximale 3D-Auflösung in 16 Bit Farbtiefe wurde mit Hilfe von Jedi Knight ermittelt, wobei die 3D-Beschleunigung eingeschaltet wurde. Eine kleine Anmerkung zu den Grafikkarten-Einstellungen: Bei den Voodoo Graphics-Platinen wurde der Chiptakt auf 55 MHz fixiert, außerdem liefen alle Add-on-Karten (inklusive Voodoo²) mit abgeschalteter Refreshraten-Synchronisation. Diese konnte bei der Orchid softwaremäßig nicht abgeschaltet werden, wodurch sich auch die schwächere Performance erklären läßt.



Das Turok-Demo unterstützt verschiedene 3D-Schnittstellen wie Glide und D3D und bietet sich deshalb als Grafik-Benchmark an.



Die spezielle Framecounter-Demo von Forsaken ermittelt einen Durchschnittswert für die Anzahl der dargestellten Bilder pro Sekunde.

2D/3D-Kombikarten

Hersteller	Asus	CMC	Guillemot	Hercules
Modell	3DexPlorer-V3000	Orbit 3D	Maxi Graph. 128	Thriller 3D
Info-Telefon	02102-445011	089-6145190	0211-338000	089-898905-73
Preis (lt. Hersteller)	DM 310,-	DM 329,-	DM 320,-	DM 249,-/449,-
Ausstattung				
2D-Grafik-Chip	nVidia Riva 128	MX86251	nVidia Riva 128	Rendition V2200
3D-Grafik-Chip	nVidia Riva 128	Voodoo Rush	nVidia Riva 128	Rendition V2200
RAM (erweiterbar auf)	4 MB SGRAM (-)	6 MB EDO (-)	4 MB SGRAM (-)	4/8 MB SGRAM (-)
RAMDAC-Takt	230 MHz	175 MHz	230 MHz	230 MHz
Unterstützte 3D-APIs	D3D, OpenGL	D3D, OGL, Glide	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL
Treiber-Version	V. 1.04	V. 4.10.01.8626	V.4.10.01.0111	V. 4.10.01.3480
Besonderheiten	TV-Out, Video-In	-	-	TV-Out, Video-in
Spiele (Vollversion)	-	-	-	-
Software	MPEG, Video	MPEG	MPEG	MPEG
Garantiezeit	1 Jahr	1 Jahr	2 Jahre	5 Jahre
3D-Features (3D-Winbench® 98)				
Fog Vertex	ja	ja	ja	ja
Fog Table	mangelhaft	ja	mangelhaft	mangelhaft
Glanzlichter	ja	ja	ja	ja
Color Key Transparenz	ja	ja	ja	ja
Alpha Transparenz	ja	ja	ja	ja
Bilineares Filtering	ja	ja	ja	ja
Trilineares Filtering	nein	nein	nein	mangelhaft
MIP-Mapping	mangelhaft	ja	mangelhaft	mangelhaft
Dithering	ja	ja	ja	ja
Perspektivenkorrektur	ja	ja	ja	ja
Benchmark-Ergebnisse				
Business Winstone 98	16,9	17,3	17,1	keine Messung
Descent 2 (DOS)	31	29	31	29
Maximale Auflösungen				
max. 2D (Echtfarben)	1.152x864, 75 Hz	1.024x768, 70 Hz	1.280x1.024, 75 Hz	1.280x1.024, 60 Hz
max. 3D (Jedi Knight)	960x720, 16 Bit	800x600, 16 Bit	960x720, 16 Bit	1.280x1.024,16 Bit

Add-On-Karten

Hersteller	A-Trend	Creative Labs	InnoVISION
Modell	Helios 3D	3D BL Voodoo²	Cyber 3DX5000
Info-Telefon	07150-9463531	01805-323488	08807-310
Preis (lt. Hersteller)	DM 299,-	DM 599,- (XTRA AWARD)	DM 298,-
Features			
Chipsatz	Voodoo Graphics	Voodoo²	Voodoo Graphics
RAM	4 MB EDO	12 MB EDO	4 MB EDO
Unterstützte 3D-APIs	D3D, OGL, Glide	D3D, OGL, Glide	D3D, OGL, Glide
Treiber-Version	V. 2.13	V. 4.10.01.0015	V. 2.13
Garantiezeit	12 Monate	3 Jahre	12 Monate
Fog Vertex	ja	ja	ja
Fog Table	mangelhaft	ja	mangelhaft
Color Key Transparenz	ja	ja	ja
Alpha Transparenz	ja	ja	ja
Bilineares Filtering	ja	ja	ja
Trilineares Filtering	nein	ja	nein
MIP-Mapping	ja	ja	ja
max. 3D (Jedi Knight)	640x480, 16 Bit	960x720, 16 Bit	640x480, 16 Bit

Hersteller	Orchid	Pearl	Yakumo
Modell	Righteous 3D	3D-FX-T.-Board	H3D Voodoo
Info-Telefon	08582-9605-0	0180-55582	08807-310
Preis (lt. Hersteller)	DM 299,-	DM 288,-	DM 298,-
Features			
Chipsatz	Voodoo Graphics	Voodoo Graphics	Voodoo Graphics
RAM	4 MB EDO	4 MB EDO	4 MB EDO
Unterstützte 3D-APIs	D3D, OGL, Glide	D3D, OGL, Glide	D3D, OGL, Glide
Treiber-Version	V. 3.01	V. 2.13	V. 2.13
Garantiezeit	2 Jahre	6 Monate	12 Monate
Fog Vertex	ja	ja	ja
Fog Table	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft
Color Key Transparenz	ja	ja	ja
Alpha Transparenz	ja	ja	ja
Bilineares Filtering	ja	ja	ja
Trilineares Filtering	nein	nein	nein
MIP-Mapping	ja	ja	ja
max. 3D (Jedi Knight)	640x480, 16 Bit	640x480, 16 Bit	640x480, 16 Bit

Der Hardware-Markt auf einen Blick: Mit den PC Action-Referenzen sind Sie für die nächste Shopping-Aktion gut gerüstet. In jeder Kategorie werden die Anwärter auf die Käufergunst nach ihrer Gesamtbewertung sortiert – bei Urteilsgleichstand werden auch noch Einzelmerkmale zur Einordnung herangezogen. Neuzugänge ohne ausführliche Berichterstattung, die im Schwestermagazin PC Games vorgestellt wurden, sind entsprechend gekennzeichnet und werden in einer späteren Ausgabe vorgestellt. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Produkte werden durch Sternchen gesondert hervorgehoben.

15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	PCA 12/1997	089-1497360	sehr gut
Philips	Brilliance 105	PCA 12/1997	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	PCA 12/1997	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	PCA 12/1997	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	PCA 12/1997	02153-733400	gut
miroDISPLAYS	V1570 F	PCA 12/1997	01805-228144	gut
NEC	MultiSync E500	PCA 12/1997	0180-5242521	gut
Samsung	Syncmaster 500p	PCA 12/1997	0180-5121213	gut
Iiyama	Vision Master 350	PCA 12/1997	089-900050-33	gut
Sony	Multiscan 100sf	PCA 12/1997	0180-5252586	gut

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	PCA 1/1998	02153-733400	sehr gut
ViewSonic	P775	PCA 1/1998	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	PCA 1/1998	02921-99-4444	gut
CTX	1792-SE	PCA 1/1998	02131-349912	gut
Highscreen	MS 17S	PCA 1/1998	02405-444-4500	gut
Iiyama	Vision Master Pro17	PCA 1/1998	089-900050-33	gut
Samsung	Syncmaster 700p	PCA 1/1998	0180-5121213	gut
Sony	Multiscan 220AS	PCA 1/1998	0180-5252586	gut
Hitachi	CM630ET	PCA 1/1998	0211-5291552	gut
NEC	MultiSync E700	PCA 1/1998	0180-5242521	gut
Step	17E03T	PCA 1/1998	02361-376683	gut

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Iiyama	Vision Master 450	PCA 3/98	089-900050-33	sehr gut
Eizo	FlexScan 67	PCA 3/98	02153-733400	sehr gut
Hitachi	CM751ET	PCA 3/98	0211-5291552	gut
ViewSonic	G790	PCA 3/98	0130-171743	gut
Highscreen	MS 1995P	PCA 3/98	02405-444-4500	gut
Actebis	TM4895-2	PCA 3/98	02921-99-4444	befriedigend
miroDISPLAYS	D1995 F	PCA 3/98	01805-228144	befriedigend
Wortmann Terra	Magic 1995B	PCA 3/98	05744-944125	befriedigend

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	PCA 12/1997	0211-338000	sehr gut
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	PCA 1/1998	0211-338000	sehr gut
Terratec	AudioSystem EWS64 XL	PCA 12/1997	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	PCA 12/1997	01805-323488	sehr gut
Turtle Beach	MultiSound Pinnacle	PCA 12/1997	0531-125000	gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Value	PCA 12/1997	01805-323488	gut
Yamaha	SW-60XG	PCA 12/1997	04101-303-0	gut
Terratec	XLerate	PCA 4/1998	02157-81790	gut
Turtle Beach	Malibu Surround 64	PCA 2/1998	0531-125000	gut
Terratec	SoundSystem Base 64	PCA 12/1997	02157-81790	gut
VideoLogic	SonicStorm	PCA 12/1997	06103-93-4714	gut
Shuttle	Spacew. Snd. Syst. HOT-247	PCA 4/1998	04121-476860	gut
Pearl	Hypersound 32 PCI	PCA 4/1998	0180-55582	gut
Shuttle	Spacew. Snd. Syst. HOT-255	PCA 1/1998	04121-476860	gut
Turtle Beach	Daytona PCI	PCA 2/1998	0531-125000	gut

2D/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V330	PCA 11/1997	08151-266-0	sehr gut
Guillemot	Maxi Graphics 128	PCA 4/1998	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	Magic Premium	PCA 2/1998	01805-228144	sehr gut
Elsa	Victory Erazor	PCA 11/1997	0241-6065412	sehr gut
STB	Velocity 128	PCA 2/1998	089-42080	sehr gut
ATI	All-in-Wonder	PCA 2/1998	089-4609070	sehr gut
Asus	3DexPlorer-V3000	PCA 4/1998	02102-445011	gut
Hercules	Thriller 3D	PCA 4/1998	089-89890573	gut
Jazz Multimedia	Outlaw 3D	PCA 3/1998	02405-4444500	gut
Hercules	Stingray 128/3D	PCA 11/1997	089-89890573	gut
Jazz Multimedia	Adrenaline Rush	PCA 11/1997	02405-4444500	gut
ATI	Xpert@Play	PCA 11/1997	089-4609070	gut
A-Trend	Helios 3D Voodoo Rush	PCA 3/1998	034298-71376	gut
Intergraph/EA	Intense 3D	PCA 2/1998	02408-940555	gut
Diamond	Stealth II S220	PCA 2/1998	08151-2660	gut
CMC	Orbit 3D	PCA 4/1998	089-6145190	gut

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Creative Labs	3D Blaster Voodoo2	PCA 4/1998	01805-323488	sehr gut
Diamond	Monster 3D	PCA 11/1997	08151-266-0	sehr gut
Guillemot	Maxi Gamer 3D	PCA 11/1997	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	HISCORE 3D	PCA 11/1997	01805-225450	sehr gut
Orchid	Righteous 3D	PCA 4/1998	08582-9605-0	sehr gut
InnoVISION	Cyber 3DX5000	PCA 4/1998	08807-310	sehr gut
Pearl	3D-FX-Turbo-Board	PCA 4/1998	0180-55582	sehr gut
VideoLogic	Apocalypse 3Dx	PCA 11/1997	06103-93-4714	gut
A-Trend	Helios 3D Voodoo	PCA 4/1998	07150-9463531	gut
Matrox	m3D	PCA 11/1997	089-61447-40	gut
Yakumo	Helios 3D Voodoo	PCA 4/1998	08807-310	gut

Komplettsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
pc.Spezialist	PC 233 MMX	PCA 11/1997	0521-9696-200	sehr gut
Seitz	Explosion 3Dx plus	PCA 11/1997	0711-990-5314	gut
Gateway 2000	G6-233	PCA 11/1997	0130-820854	gut
Actebis	TARGA Power Line	PCA 11/1997	02921-99-4444	gut
Wortmann Terra	Principia	PCA 11/1997	05744-944-125	gut
Peacock	TAKE Multimedia	PCA 11/1997	02957-79-0	gut
Vobis	Sky Tower 233 MHz97-Line	PCA 11/1997	02405-444-4500	befriedigend
Comtech	Pacomp HyperSpeed	PCA 11/1997	07151-98001-0	befriedigend

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	PCA 1/1998	0541-122065	sehr gut
Microsoft	SW Gamepad	PCA 1/1998	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	PCA 1/1998	08161-871093	sehr gut
ACT Labs	Powerramp	PCA 1/1998	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	PCA 1/1998	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	PCA 1/1998	04287-1251-13	gut
Genius	MaxFire	PCA 1/1998	02173-9743-21	gut
Guillemot	T-Leader	PCA 4/1998	0211-338000	gut
InterAct	PC PowerPad Pro	PCA 1/1998	04287-1251-13	gut
Logitech	ThunderPad Digital	PCA 1/1998	069-92032165	gut
Endor Fanatec	Eezee Pad	PCA 1/1998	06021-840681	gut
Saitek	X6 - 31 M	PCA 1/1998	089-54612710	gut
Saitek	X6 - 32 M	PCA 1/1998	089-54612710	gut

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	PCA 1/1998	08161-871093	sehr gut
Zye	Racing Simulator	PCA 1/1998	0541-122065	gut
Endor Fanatec	Le Mans	PCA 2/1998	06021-840681	gut
Thrustmaster	Formula T2	PCA 1/1998	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	PCA 1/1998	08161-871093	gut
SC&T	Ultimate Per4mer Rac. Wheel	PCA 4/1998	0044-1705200700	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Top Gear	PCA 4/1998	0041-417402116	gut
InterAct	V3 Racing Wheel	PCA 1/1998	04287-1251-13	*befriedigend
Vidis Destiny	Steering Wheel	PCA 1/1998	040-514840-0	*befriedigend

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	PCA 1/1998	0180-5251199	sehr gut
Guillemot	Sphere Pad 3D	PCA 4/1998	0211-338000	gut
Logitech	CyberMan 2	PCA 1/1998	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	PCA 1/1998	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	PCA 1/1998	069-92032165	gut
Thrustmaster	Millennium 3D	PCA 1/1998	08161-871093	gut

SPIELEINDEX

Da guckt er grimmig, der Pirat! Es ist aber auch zum Heulen, wenn das aufregendste an einem Spiel das mitgelieferte Gimmick-Paket ist. Aber in der Karnevalszeit war ja geheuchelte Fröhlichkeit Trumpf, da darf man ruhig einmal zum LeChuck mutieren. Blutsvente Bigge jedenfalls war durch ein paar alkoholische Getränke so gerade noch vom Selbst-Kielholen-Mord abzubringen.

Da lacht er, der Fränkel! Selbst Redakteure haben nicht jeden Tag Gelegenheit, mit dem Vater der 3D-Actionspiele auf Monsterhatz zu gehen. Jay Wilbur, Mitbegründer von id Software, präsentierte in München die erste spielbare Version von Unreal und lud zu einem Deathmatch ein.



Christian Müller

War schon beeindruckend, bei Microsoft einmal auf dem berühmten Campus zu stehen. Trotzdem spürt man hinter der netten Uni-Atmosphäre das knallharte Busineß. Außerdem frage ich mich, wo die denn den Ferrari-Parkplatz versteckt hatten.

Christian Bigge

Ja, ich weiß, Selbstmitleid geht auf die Nerven, aber das tut unser Job tatsächlich manchmal auch. Es wird Vorschau, nein, Test, doch Vorschau, dafür kommt der Test jetzt doch – oder nicht oder was?!? Ach verdammt – und ich liebe ihn doch, unseren Job!

Herbert Aichinger

Angesichts des miesen fränkischen Februar-Wetters kam der Abstecher ins sonnige L.A. zu MGM interactive gerade recht. Und die Spiele, die wir dort zu sehen bekamen, waren ebenfalls reizvoller als so manches laue Testmuster, mit dem man sich zur Zeit „vergnügen" darf.

Alexander Geltenpoth

Am schönsten ist es doch zuhause, vor allem wenn eine Softwareschmiede vom Rang Blizzards freundlicherweise ihre neueste Kreation zur Unterhaltung schickt. Warum in die Ferne schweifen, wenn das Gute liegt so nah?!



Harald Fränkel

Das Leben ist doch noch lebenswert: Nach dem schreckenerregenden Vormonat kommen endlich wieder ein paar gute Spiele auf den Markt. Was mir noch gefallen hat: Guildo Horns erfolgreicher Auftritt bei der Vorentscheidung zum Grand Prix d'Eurovision. Lustig, lustig...

IN LETZTER MINUTE

Incoming

Neben Forsaken dürfte Rage Softwares Incoming eines der großen 3D-Action-Spektakel in diesem Jahr werden.

Deathtrap Dungeon

Mit Spannung erwarten wir eine testbare Version von Ian Livingstones Tomb Raider-Konkurrent im Fantasygewand.

CeBIT 98

Im Messe-Special erfahren Sie alles über die neuesten Hardware-Trends, auf dem Prüfstand sind auch die Voodoo²-Grafikkarten.



AUSSERDEM... Spieletips zu Starcraft, Anno 1602, Warhammer: Dark Omen, Croc u.v.m.

Die nächste PC Action erscheint am 15. April